3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



2005 14

电软视点 PS3大门为谁而开！索尼进军个性化领域!!



电子游戏软件

GAME SOFTWARE

①赠品
飞奔索尼克
夏日水晶开瓶器

本开瓶器只适用于市场上部分饮料，如遇不适用品种还请见谅！

③赠品

"电玩通"

②赠品
第一届硬指王诞生!!
五坚不裂季度千元大奖颁出
战国BASARA/星球大战前传3

超热报道！新作彻底揭密！

塞伯拉斯的挽歌
最终幻想VII
黑暗猎人
悠远传说
.Hack//G.U.
忍者外传 黑
神奇四侠
战国BASARA

杀手7
HARD难度攻略
泪指轮传说之贝尔威克传说
◆荣誉勋章 欧陆强袭 全任务彻底公开
◆重装传说 沙尘之锁 彻底战术攻略

电软驻美记者叶展特评
新主机印象及挑战

热门游戏抢先体验研究
喧哗番长/蒸汽男孩
马达加斯加/救主降临/飚车战

本期两大特别专题！
虚拟世界的真实定律
RPG的进化论

电子游戏综合情报志
总161期 定价：9.80元
ISSN 1006-5032



NINTENDO GAMECUBE



PlayStation 2

想知道自己的死期吗?

就是现在。

CAPCOM®

不可捉摸的七重人格，从不失败的完美杀手

在混沌和破碎的世界中展开一场没有赢家的战斗

无人可以预知的绝对力量

足以让神颤栗的凌厉气息

Endless Killing

狂暴的过去、迷乱的现在和血涂的未来

彻底解构生命的意义，重新审视真实和虚幻的分界

存在与灭亡，杀与被杀，这样的选择不会像黑与白那样简单分明

从灵魂最深处觉醒的意识是否能告诉你唯一正确的答案？

最另类的七面杀手，革新你的游戏理念

Revolution

多重人格动作冒险游戏

killer7

2005.6.9 震撼发售

本期重头攻略倾力奉献

HARD难度全面大透析

- 扮演拥有七重人格的杀手进入一个混乱的空间，体验前所未有的冒险。
- 各个人格都具有独特的技能，分工合作，打败一切敢于向你挑战的敌人。
- 全新的图形表现方式，在貌似简单的世界中揭开层层迷雾。
- 极具颠覆性的世界观设定，考验你神经的承受能力，令人陷入沉思。
- 天才制作人倾力打造，画面、音乐、剧情、系统、手感的完美结合。



电子游戏软件

GAME SOFTWARE

Vol.161　2005 / 14

半月刊　每月1日 / 15日出版

创刊时间：1994年　定价：9.8元

主办单位：中国科协工程学会联合会
社　　长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来 杨帆
联系地址：北京 61－66信箱
邮政编码：100061
编辑电话：010－64472729－412
电子邮件：vgame@public.bta.net.cn
传　　真：010－64472184
邮购电话：010－64472177 64472180
广告部电话：010－64472920
广告联系人：佟晨
广告部电邮：vgame@public.bta.net.cn
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
印　　厂：北京乾沣印刷有限公司
订　　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11－3505/TP
国际刊号：ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告许可证：京西工商广字0055号
常年法律顾问：刘岩　北京康达律师事务所

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现，则根据相关法律追究相关人员责任。

■ 凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿，本刊概不承担任何连带责任。

■ 本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿，来稿一律不退。

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题，请联系本刊发行部进行调换，电话见上。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称视点射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

编辑手札

草草【艺叁】



E3历年的展会都弥漫着厂商之间烧钱的硝烟，而且届届火热，这也使E3逐渐从全球大小展会中脱影而出，成为了全球第一大游戏展。与会者看的是厂商间的争强好斗，抱的是找刺激的猎奇心态，至于会场中到底能够体验到什么游戏往往并不是最重要的。事实上对于亚洲玩家来说，E3的牛油味实在太重，也远不如东瀛展会感受得亲切，一切就像走过场，来去匆匆。豪华是够豪华，但是少了好些参与的乐趣。当然，比起我们国内的展会来就要强得多，国内的展会基本上都是MODEL展，越到后面越与大主题无关。

这次E3的展会部分可以说相当无趣，比较于历年的E3，今年的可看点少了很多，厂商似乎大多把自己拿得出手的作品都奉献给了新主机，也或是展前的发表会因为新主机的轮番登场搅了大家享受PS2、XBOX等主机的兴致，尽管在现场可以试玩到一些原本很期待的PS2游戏，但却因为没有新主机能够实际操作而让人备感失望。这样的情况或许是举办方也史料不及的。E3的展会在少了闪光灯的照射后，也就剩草草收场的份儿了。

懒洋洋的在展会里逛了几天，激动的场面都留给了久多良木健和岩田聪。SCE又玩了一手高的，只用大量播片就让所有人感动到流眼泪（其实是光线刺眼），而像我这样抱怨没有试玩的人没几个，可以很明显的从众人眼中看到那些虚光幻影的残像闪回。SCE很轻松的就让全世界的玩家满足了，现今能做到这一点除了这家厂商外，暂时我还想不起第二家。如果说SCE有点不"老实"的话，任天堂就诚实得过分了。革命展出之前就已经知道想看真东西根本没戏，任天堂没打算在这次展会让人们把自己的新机器和别家的放在一起比，这样的话显然革不了任何人的命，相反倒有可能被那些机能至上的人批判一番。所以想看新技术的人在任天堂这边是不会找到什么兴奋点的。

很显然，今年的E3不过是明年展会的热身而已，三家真正的战火将在2006年5月正式点燃。不过笔者很感兴趣的是，PS3将会在明年春季发售，而曾经表示要在PS3之前推出自己新主机的任天堂，来得及为自己布局吗？

□文/白糖



彩火

■在快乐的迎来北京6月罕见的连绵夹带冰雹的阴雨天气后，我非常高兴的看到，电击收藏现在的王牌栏目无坚不裂，终于诞生了第一个季度的冠军——硬指王的称号和千元大奖究竟花落谁家，各位可要赶紧关注。此外，除了回顾这六期的精彩之处外，我们还特别为这次颁奖准备了5个难得一见的游戏精彩打发，比如小个子的马里奥也能打子弹，你知道是怎么做到的吗？赶紧观赏电击吧！

■在快乐之后，告诉大家一个不太高兴的坏消息：一直在游戏革命中奋勇出击的卡卡，由于某些特殊事情乐极生悲，现已骨裂在家修养，不知何时能与大家见面。万一他因此而"销声匿迹"的话，各位可千万别错过本期的游戏革命，看看还能活蹦乱跳时候的他，究竟能否逃过喝水的惩罚。

■最后么，向所有已经和即将结束考试的朋友问声好，别管考的好坏，先放松一周，然后再从头来过，可千万既别让这个暑假白白浪费，也别让这个暑假浑浑噩噩的过去哦！



唯夜

■有的时候我就想啊，自己还有必要上手札么？叶子每期实在是不缺跟读者直接对话的机会啊……这个地方也许留给那些辛苦且经常默默无闻的同事才好。

■最近的空闲都交给火纹在GC上的最新作"苍炎之轨迹"了，虽然我是火纹新手，但在耐心方面叶子可是有绝对信心哦——这用来对付火纹中的角色能力随机成长可是再坚实不过的心理基础了——结果不满意就load重来。某个难得的周末，我从下午两点S/L到晚上十二点，而最后游戏中的时间只过了十二分钟……我想自己的耐心已经近乎病态了。



■又回顾了一遍"千年女优"，真的神作，个人心目中最好的两部剧场版动画之一。



荇菜

■曾经有一篇铁拳6的游戏介绍让我来写，但是我脑子短路写成了铁拳5，直到出刊了才被编辑部众人嘲笑，人世间最缺心眼的事莫过于此……

■《杀手7》是个好游戏，无论画面、音乐还是剧情、对白，乃至谜题设置和动作手感，都堪称上乘。本期攻略由我负责，本来打算写成剧情攻略，但一经尝试之后却只能作罢：其实故事主线并不算复杂，但是台词对白全都诡异无比，甚至可以说是相当"神经质"。这些对白放在游戏的整体气氛中非常恰当，但是如果要把它们单独写出来就不是那么容易理解的了。自己能看懂是一回事，但要把它们翻译成汉语，并且能让读者也体会原本的涵义，却又是另外一回事。正如俗话说的，"只可意会，不可言传"。请恕我能力有限，无法将精彩的剧情奉献给大家吧！

静女其姝，俟我於城隅。爱而不见，搔首踟蹰。

——《诗经·邶风·静女》



小沛

■夏天来了！天气热、人容易犯困、还有蚊子！真是没一点儿好处，小沛那叫一个烦。谁知连游戏也跟着欺负人，某晚玩《荣誉勋章》竟然玩晕了，恶心了半天，仿佛伴随中暑现象一般。现在急切盼望秋天的来临！

■飞月现在绝对是催稿杀手，就在10分钟前。她一脸坏笑地向我说："小沛，手札什么时候交啊？"我随便回了一句："不交。"飞月顿时把眼睛眯成一条缝儿："再说一遍！"我一下子慌了："5分钟后就交！"飞月立刻现出了灿烂的笑容："好！"我发觉时间太短，于是补充说："还是10分钟吧。""也行。""15分钟呢？""可以。""那么……"我有点得寸进尺。飞月顿时将手中的纸杯捏碎，说："什么？我没听见，重复一遍！"小沛："……10分钟一定交！"

CONTENTS

招聘 《电软》&《掌机迷》&《电击收藏》联合招聘

今夏起，《电软》&《掌机迷》将扩充编辑团队,欢迎各路高手精英加入我们的大家庭，只要你热爱电子游戏，并将游戏视为自己人生的最大爱好，欢迎你来应聘这份充满挑战性的工作。

加入《电软》、《掌机迷》的必要达成条件：

1、精通日语(达日语一级者优先)；2、能够独立完成游戏并制作攻略(熬夜技能也很重要喔)；3、熟悉电子游戏(或掌机游戏)，了解相关历史(有某一方面的特长更好)；4、文笔流畅，思维活跃(擅长写长篇文章大欢迎)。

（有其他强项或能力者，请在应聘简历中注明。）

《电击收藏》要求：

喜爱视频制作，熟悉AE或相关视频音频处理软件者（可提供作品者优先）

如果你希望来到这里与我们一起奋斗,同时也满足上列条件,请将你的个人简历(请尽量详细，并详细说明自己在游戏方面所擅长的领域)以及相关作品(能够展示你在游戏方面水平的文章)发至以下地址:

地址：北京安外邮局75号信箱 电软招聘部
邮编：100011
Email：yp@vgame.cn
应聘咨询电话：010-64472187



封面主题：杀手7

GAME INDEX



电影版《HALO》竞标拍摄工作一波三折

本刊美国专讯　在较早的一段时间，就有消息说微软准备将XBOX上的超白金大作《HALO》改编成电影，而且这个项目也一直在运作当中。不过可能是因为微软对于这部由热卖游戏所改编的电影期望太高了，因此在寻找合作片商时的态度非常强硬，要求也比较苛刻。好莱坞的各大电影公司自然不买微软的账，最终微软自贬身价，以500万美元以及10%票房收入的价格将电影的拍摄权卖给了环球和二十世纪福克斯。

微软趾高气扬条件苛刻

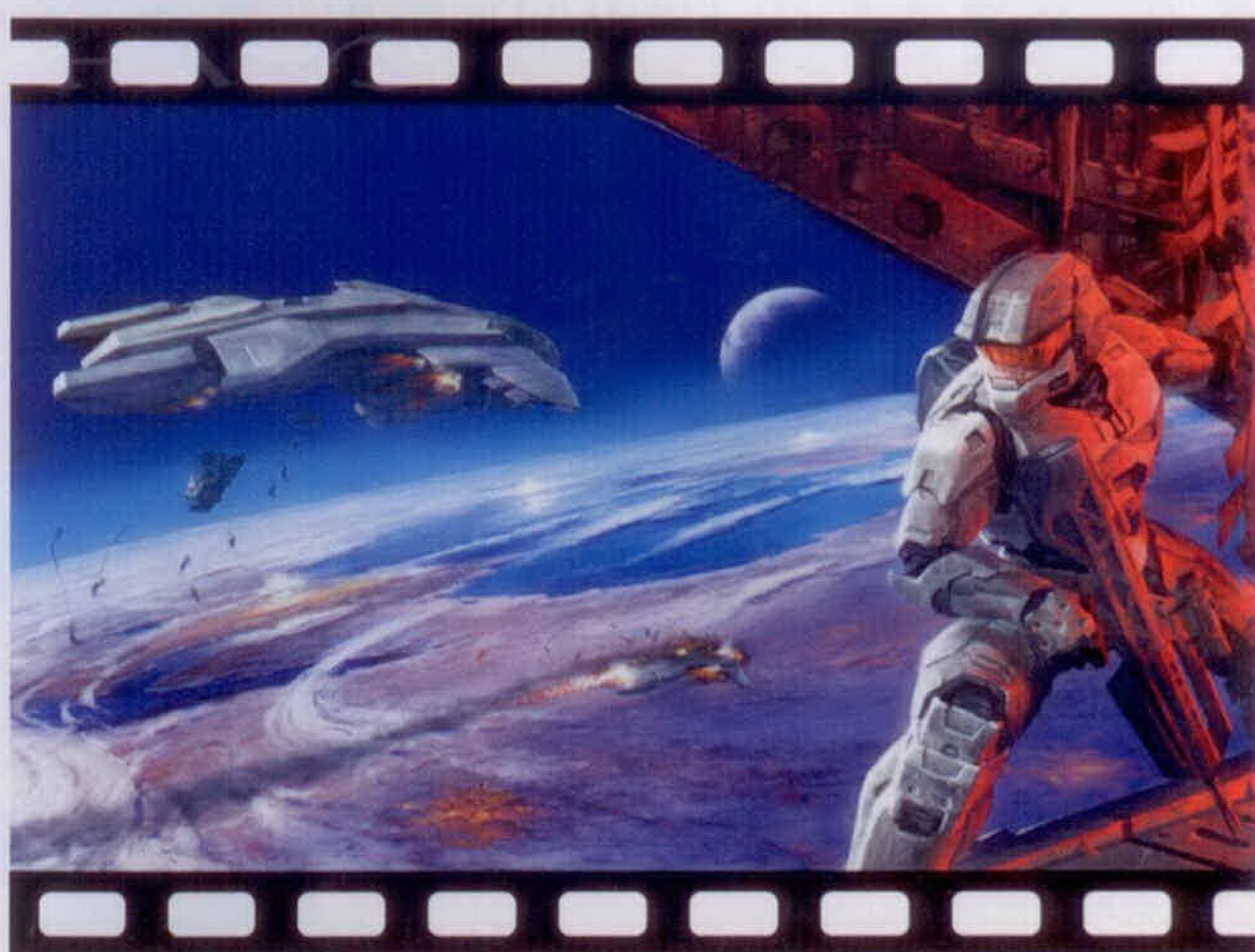
据美国娱乐媒体的最新报道，微软在今年6月13号派出了打扮成《HALO》中士官长的大使造访好莱坞的各大电影制作公司，并提交了微软委托剧本作家Alex Garland所创作的剧本，Alex Garland在美国也是比较知名的小说剧作家，其代表作有《海滩》、《惊变28天》等，微软为了这个剧本向Garland支付了100万美元的酬资。

微软对于《HALO》改编成电影非常重视，因此在与各个电影制作公司沟通时所提出的条件也是非常苛刻的，其要求大致有以下四条：第一，影片制作商必须向微软先期支付1000万美元的制作订金以及将上映后总票房收入的15%付给微软作为版权费；第二，拍摄该片的最低投资额必须在7500万美元以上，以保证重现游戏中庞大而且壮观的场景，以及令人眼花缭乱的声光效果；第三，片商必须严格按照游戏开发商Bungie制作室为该片制定的指导方针以及微软所提供的剧本进行拍摄，以防止过分自由发挥的剧情会与接下来推出的《HALO3》产生矛盾，第四，片商必须在接到微软的通知后24小时之内做出答复。

《HALO》系列是XBOX上毫无疑问的第一超级大作，两作销量超过1300万套。微软提出的上述条件自然是为了使影片具有与游戏一样绝对的超高品质，单从微软要求与其合作的电影制作室至少准备7500万美元的预算中就可以了解个大概。但据各大美国娱乐媒体的报道，微软在与好莱坞的电影制作室进行交涉的时候态度都比较傲慢，其提出的预付1000万美元的保证金以及本片的拍摄制作必须将掌控权交给《HALO》游戏版的开发商Bungie Studios，导演和制片人严格遵从Bungie写好的整部电影拍摄计划，这些近乎不讲情理的条件使无数好莱坞片商们嗤之以鼻。

遭遇无人问津

《HALO》在全球都有着极高的影响力，微软更将这次改编的电影剧本视若珍宝。然而微软的自信显然是有些过头了。虽然《HALO》的两作有着1300万套的销量，但苛刻条件却让所有电影制作室望而却步。多数制作室都决定放弃竞拍。新线和梦工厂拒绝接受该剧本，而哥伦比亚影业由于隶属索尼，因而微软也没有打算与他们合作。余下的其它电影公司包括二十世纪福克斯、华纳兄弟、派拉蒙的兴趣也不是很高。这让原本趾高气扬的微软心里一下子凉了半截，而不得不重新考虑修改原先那些有点过火的要求了。





↑《HALO》要拍成电影的消息早就泄露出来了，先前更有导演和演员已经确定的不实传言，而现在电影的拍摄权才刚确定，看来拍摄阵容的出台还要等一段时间。

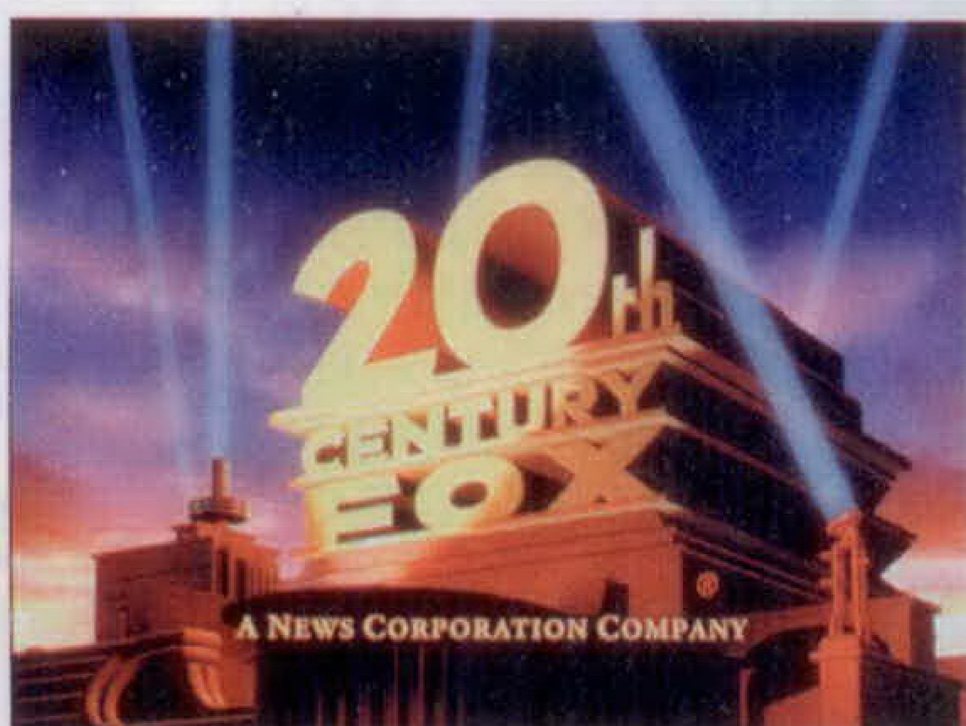
←Alex Garland这次所创作的剧本是获利最多的一回，同时也是剧本质量最好的一次，100万美元的酬劳确实非常可观。

当新线、梦工厂、派拉蒙、迪斯尼等纷纷表示不愿与微软合作时，问题的严重性就已经明确地摆在了微软面前，到了与最后两家片商环球和二十世纪福克斯谈判的时候，微软意识到他们已经别无选择，只能自贬身价，将《HALO》的电影版拍摄权卖给这最后的希望。经过了一段时间的协商，本片的经纪公司Creative Artists Agency终于痛下决心要大幅放宽条件，竟以500万美元订金以及10%票房收入这种近乎只有原先一半的价钱将《HALO》这部电影贱价甩卖了。最终，环球拥有了该片在美国国内的发行权，而二十世纪福克斯得到了其国外的发行权。

合作与分歧并存

尽管环球和二十世纪福克斯已经拿到《HALO》电影版的拍摄发行权，但是本片能否顺利投拍还有很多不确定的因素。首先，微软的意图是让本片的放映档期能够赶上游戏版《HALO3》的发售日，也就是明年春夏季之间。微软希望通过游戏和电影的双重影响彻底占据人们的注意力，利用宣传上相辅相成的压制性攻势挤垮到时候上市的PS3。但是出于拍摄周期和先期准备的考虑，环球和二十世纪福克斯则表示该片只能保证最晚2007年上映，如果非要在2006年上映的话，很难保证这部电影能有原先预期的宏大场面还有精细的拍摄程度。而且如果影片的质量得不到保证，那么票房收入等一系列后期市场回报也会受到极大的影响。其次的分歧便是关于电影拍摄的掌控权问题，环球和二十世纪福克斯希望电影的拍摄过程不要受到Bungie的约束，他们都希望能够在电影中有一些突破性的发挥，而这一点也是微软很难妥协的，因为这部电影的最大意义就是在于与《HALO3》相互呼应，起到继承前作引起续作的衔接作用。如果电影的创作偏离了游戏原本的世界观，那么到时候《HALO3》在上市时将很难对与电影迥异的剧情自圆其说。





尽管现在双方对于电影的细节上还存在分歧，不过他们都看到了这部电影将会带来的巨大收益，因此即便是各自还有不同的想法，但是决不会影响影片的拍摄进度。微软更是希望《HALO》电影版能够尽早投拍，因此原打算在一周之内完成拍摄权的竞拍工作。而现在的降价甩卖也是考虑首先要保证拍摄的完成时间。据称，该片预计将于今年9月正式开拍，如果一切顺利的话，就会在2006年夏季上映。到时候也正是PS3于北美上市之际。届时必将引发一场“HALO大战PS3”的好戏了。

特报 SCOOP E3·2005各参展奖项官方评审火热出炉

本刊讯　今年的E3展留给了人们深刻的印象，梦幻般的三大主机还有让人应接不暇的1000多款游戏把这次的E3妆点成了近年来最精彩的大型展会。E3结束后，该公开的都已经不再是秘密了，现在唯一还留有一丝神秘的恐怕就是由官方评选出的各参展奖项了。日前，这一奖项也新鲜出炉，本次的参评者为北美地区的33 家知名媒体，如时代周刊、新闻周刊、PS官方杂志、XBOX官方杂志、IGN、GameSpot、GameSpy等。令人遗憾的是，本次展会虽然有3大主机助阵，但是最高奖项依然被电脑游戏《Spore》抱走，而PS3主机则赢得了“最佳硬件／周边”这一奖项，也使SONY成为唯一连续3年赢得该奖项的厂商。以下是本次所评选奖项的详细名单，由于作品数量庞大，为了不让数据显得越发复杂，凡是获奖游戏的信息都是按照“游戏名称/制作厂商/发行厂商/机种”的顺序排列的。



一《SPORE》这款PC游戏是最光彩夺目的，一人包揽4项大奖令众多次世代家用机游戏也望尘莫及。难道说这次参展的家用机游戏真有那么差吗？

最佳展出作品（Best of Show）




《Spore》/Maxis/EA/PC

※相关入围作品
《F.E.A.R.》/Monolith Productions/VUGames/PC
《Gears of War》/Epic Games/Microsoft/XBOX360
《赛尔达传说 黎明公主》/任天堂/任天堂/NGC
XBOX360主机/微软

最佳原创游戏（Best Original Game）
《Spore》/Maxis/EA/PC
※相关入围作品
《Indigo Prophecy》/Quantic Dream/Atari/PC、PS2、XBOX
《任天狗》/任天堂/任天堂/NDS
《大神（Okami）》/Clover Studios/Capcom/PS2
《旺达与巨像》/SCEI/SCEA/PS2

最佳硬件／周边（Best Hardware/Peripheral）
PLAYSTATION 3/ SCE、NVIDIA、IBM、Toshiba
※相关入围作品
Game Boy Micro/任天堂
Gizmondo/Tiger Telematics、Gizmondo Europe
XBOX360/微软

最佳PC游戏（Best PC Game）
《Spore》/Maxis/EA/PC
※相关入围作品
《帝国时代3》/Ensemble Studios/微软/PC
《Battlefield 2》/Digital Illusions/EA/PC
《F.E.A.R.》/Monolith Productions/VUGames/PC
《Prey》/Human Head Studios/3D Realms/2K Games/PC

最佳家用机游戏（Best Console Game）



《赛尔达传说 黎明公主》/任天堂/任天堂/NGC

※相关入围作品
《Black》/Criterion Games/EA/PS2、XBOX
《Gears of War》/Epic Games/微软/XBOX360
《大神（Okami）》/Clover Studios/Capcom/PS2
《旺达与巨像》/SCEI/SCEA/PS2

最佳掌机游戏（Best Handheld Game）
《任天狗》/任天堂/任天堂/NDS
※相关入围作品
《Burnout Legends》/Criterion Games/EA/PSP
《Infected》/Planet Moon Studios/Majesco Games/PSP
《马里奥赛车DS》/任天堂/任天堂/NDS
《SOCOM:U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo》/Zipper/SCEA/PSP

最佳动作游戏（Best Action Game）
《F.E.A.R.》/Monolith Productions/VUGames/PC
※相关入围作品
《Battlefield 2》/Digital Illusions/EA/PC
《Black》/Criterion Games/EA/PS2、XBOX
《使命召唤 2》/Infinity Ward/Activision/PC、XBOX360
《Gears of War》/Epic Games/微软/XBOX360

最佳动作／冒险游戏(Best Action/Adventure Game)
《赛尔达传说 黎明公主》/任天堂/任天堂/NGC
※相关入围作品
《大神（Okami）》/Clover Studios/Capcom/PS2
《Peter Jackson's King Kong》/Ubisoft/Ubisoft/全平台
《旺达与巨像》/SCEI/SCEA/PS2
《Ultimate Spider Man》/Treyarch/Activision/NGC、PS2、XBOX

最佳体育运动游戏（Best Sports Game）



《美式足球2006》/EA Sports/EA/全平台

※相关入围作品
《Blitz: The League》/Midway/Midway/PS2、XBOX
《Tony Hawk's American Wasteland》/Neversoft/Activision/全平台
《职业网球大联盟2》/2K Sports/2K Sports/XBOX360
《VR网球 世界巡回赛》/SEGA/SEGA/PSP

最佳赛车竞速游戏（Best Racing Game）



《Burnout Revenge》/Criterion Games/EA/PS3、XBOX

※相关入围作品
《Burnout Legends》/Criterion Games/EA/PSP
《Full Auto》/Pseudo Interactive/SEGA/XBOX360
《马里奥赛车DS》/任天堂/任天堂/NDS
《Need for Speed Most Wanted》/EA/EA/全平台

最佳格斗游戏（Best Fighting Game）
《灵魂能力3》/NAMCO/NAMCO/PS2
※相关入围作品
《Marvel Nemesis Rise of the Imperfects》/Nihilistic/EA/NGC、PS2、XBOX、PSP
《真人快打 少林武僧》/Paradox/Midway Games/PS2、XBOX
《The Con》/Think and Feel/SCE/PSP

最佳角色扮演游戏（Best Role Playing Game）
《上古卷轴4》/Bethesda Software/PC、XBOX360
※相关入围作品
《City of Villains》/Cryptic Studios/NC Soft /PC
《勇者斗恶龙 8》/Level 5/Square Enix/PS2
《Hellgate: London》/Flagship Studios/NAMCO/PC
《王国之心 2》/Square Enix/ Square Enix/PS2

最佳策略模拟游戏（Best Strategy Game）



《Company of Heroes》/Relic/THQ/PC

※相关入围作品
《帝国时代3》/Ensemble Studios/微软/PC
《文明4》/Firaxis Games/2K Games/PC
《Rise of Nations: Rise of Legends》/Big Huge Games /微软/PC
《Star Wars Empire At War》/Petroglyph Games/LucasArts/PC

最佳模拟游戏（Best Simulation Game）
《Spore》/Maxis/EA/PC
※相关入围作品
《任天狗》/任天堂/任天堂/NDS
《模拟人生 2》/EA/EA/全平台
《The Movies》/Lionhead Studios/Activision/PC
《超执刀》/Atlus Co./任天堂/NDS

最佳益智休闲游戏(Best Puzzle/Trivia/Parlor Game)
《人见人爱的块魂》/NAMCO/NAMCO/PS2
※相关入围作品
《EyeToy Kinetic》/SCEE London Studio/SCEA/PC
《马里奥聚会7（Mario Party 7）》/Hudson/任天堂/NGC
《Meteos》/Q Entertainment/任天堂/NDS
《大玉》/Vivarium/任天堂/NGC

最佳在线多人游戏（Best Online Multiplayer）
《Battlefield 2》/Digital Illusions/EA/PC
※相关入围作品
《Auto Assault》/NetDevil/NCSoft/PC
《City of Villains》/Cryptic Studios/NC Soft/PC
《SOCOM 3 U.S. NAVY SEALs》/Zipper Interactive/SCEA/PS2
《Star Wars Battlefront 2》/Pandemic Studios/LucasArts/PC

绘图技术特别推荐(Special Commendation for Graphics)
《杀戮地带2》展示动画/Guerilla Games/SCEE/PS3



XBOX360危机重重，负面言论接踵而至

本刊讯　XBOX360将在今年年底率先带领玩家进入次世代游戏领域，然而就在E3刚刚结束不久却已经有了关于这款主机的负面消息。究竟是有人为了打击微软而故意诋毁，还是立足现实的客观分析呢？既然微软勇于打响第一枪，那么自然也应该做好第一个被外界品头论足的准备。现在该来的都来了，而且说法也都看似有理有据，下一步就看微软是否能够泰然面对这些问题了。

目前有关微软XBOX360发售的猜测有两种，一是主机的供货量不足，另外就是微软继续赔本赚吆喝。从去年年底开始XBOX主机就开始陷入出货量不足的尴尬局面，而据英国XBOX最高主管Neil Thompson称，这一情况也极有可能发生在XBOX360身上。Neil Thompson说："在年末发售之初玩家对于新主机的需求可能会非常迫切，但我们能不能提高产量来符合预期的需求却是件十分伤脑筋的事。现在我们还没有为这件事而投入过多的精力。"紧接着，微软官方发言人针对以上发言表示："我们了解XBOX360推出时会有需求的热潮，因此我们正在和制造厂家协调，希望在今年圣诞节前能够供应足够的主机给欧洲、美国、以及日本的玩家。"

加拿大《多伦多全球邮报》也提到微软在今年大约要付出3.5亿到4.5亿美元给XBOX360的制造厂商，这些钱除以每台主机的预计初期制造成本375美元，表示微软在今年底将会出货93.3万台到120万台主机，而2006年将会出货240万台至320万台。目前微软对于这些推测的数据没有作出任何表态。

关于另一条主机赔钱卖的消息，其实是大家预先就能想到的。因为其实不光是微软，包括索尼等硬件厂商都是如此运作的。根据美国市场调查分析公司UBS Securities LLC的一份调查报告指出，年底推出的XBOX360的售价可能在299美元左右。据他们粗略估计一台XBOX360的生产成本至少要375美元以上，所以每卖一台主机，微软就要至少赔上76美元。不过这比2001年底XBOX每卖一台赔本100美元已经好很多了，这都归功于微软妥善地规划XBOX360主机的制造，压低了生产成本。

上面这两条消息虽然一条只是猜测，而第二条似乎还有好转，但是如果微软想要在家用机市场翻盘，那么必然要加大出货量占领市场，然而因为主机赔本卖，所以大出货量必然会造成巨大的亏损，考虑到营收状况的话又要适当控制出货量。到头来还是主机出货不足、微软赔钱，将这两种因素结合起来看，大家就能明白为什么这会是负面的消息了。



↑俗话说"枪打出头鸟"，微软既然在次世代主机上踏出了第一步，那么自然就会成为人们评论的焦点。



少年归来宣布推出豪华版DVD 经典FF7游戏将随之再度上演

本刊日本专讯　SQUARE ENIX制作的CG影片《最终幻想7 少年归来》，现确认将于9月14日在日本地区发行，并将同步推出含有众多精彩内容的豪华版。

《最终幻想7 少年归来(Final Fantasy Ⅶ Advant Children)》由知名游戏制作人野村哲也亲自执导，植松伸夫配乐，多位曾经参与FF游戏制作的人员担任制片的豪华巨作。据日前公布的消息，这部电影里所包括的内容有时长97分钟的影片、30分钟的游戏剧情摘要、2分钟的电影宣传影片，以及10分钟的关联作品宣传片。



上述内容都是普通版中所收录的内容，而SQUARE ENIX同时宣布将要推出的豪华版里除了以上内容外还包含：1、克劳德人偶模型；2、收录OVA《Last Order Final Fantasy Ⅶ》、幕后制作花絮以及各种宣传影片的DVD；3、配音用的脚本复制版；4、限定版帽子一顶；5、主题T恤一件；6、印有购买序列号的钥匙环；7、封面经过重新制作的经典PS游戏《最终幻想Ⅶ国际版》。

《最终幻想7 少年归来》普通版的售价定为4800日元，而其豪华限定版的定价则高达29500日元。不过到目前为止，本片的UMD版还没有任何上市消息。



任天堂欲将创新进行到底 NDS创意征集活动正式开始

本刊日本专讯　NDS是任天堂创新意识的结晶，然而创意的缺乏却限制了NDS发展的脚步。日前，任天堂执行委员会提出了一项NDS asobi project活动，也就是向玩家公开征求全新的NDS游戏方式。

该项活动现在已经展开并将一直持续到8月31日为止，目前该项活动只接受利用明信片投稿。官方将会从玩家的投稿中选出7名获奖者，第一名的参与者将获得奖金100万日元，另外4个评审特别奖的奖金是20万日元，以及2名优等奖，奖金10万日元。届时会有多名任天堂资深游戏开发人员负责这项活动的评审，其中一位就是任天堂的当家制作人宫本茂。



索尼下决心彻底消灭非法软件 PSP系统最新1.52版正式推出

本刊日本专讯　SCEJ于6月8日在其官方网站上公布了PSP主机的第3版系统更新软件，将PSP主机的系统软件由1.51版升级为1.52版。据官网的说明，本次的1.52版系统软件主要修正的有两点：1、能够使用系统主选单的Music选项来播放UMD Music格式的碟片；2、强化系统软件的安全性。

由于1.0版的系统软件已遭破解，并出现了私人开发的软件和模拟器在网络上流传，SCE 除了以更新系统软体的方式来弥补之外，目前也已出现强制要求系统软件版本需为1.5版以上方能执行的游戏，而且这些游戏已经内置了新版系统更新软件，如将这些游戏放入旧版系统的主机，将会直接运行更新程序，如玩家选择拒绝更新的话，将无法进行游戏。

这一举措算是索尼相当高明的策略，而先前已经为自己主机安装了许多非官方软件的玩家也就不得不忍痛割爱了。而以后索尼还将陆续推出系统更新软件，以确保让私人非法软件没有立足之地。



规格过度开放引发低级作品泛滥 日本成人影音制品登陆PSP掌机

本刊日本专讯　GLAY'z公司是日本AV界相当著名的公司，日前该公司在其官方网站上宣布将于今年7月推出5部UMD格式电影。之前《花花公子》虽然也在PSP上推出成人写真集，不过这次GLAY'z的作品则更为大胆，甚至有不少是还未经审核的AV影像。这批UMD影碟采用了仅限于日本地区的2区编码，首批三部影片将于7月8日上市，另外两部将于7月22日发售。

据称，GLAY'z的这批作品并未经过SCE方面的许可。因为之前SCE已经向所有音像产品发行商开放了UMD影碟格式，所以这些厂商便可以随心所欲了。SCE开放UMD规格虽然能够吸引大批发行商的加盟，不过同时也导致很多像GLAY'z这样的厂商擅自在PSP上推出成人音像作品，随着PSP的普及，未来这些UMD格式的成人音像制品也许真会泛滥起来，不知道面对这样的情况SCE将会采取什么样的措施。





英国庞大走私网络惹恼索尼 PSP延迟在欧发售为罪魁祸首

本刊讯　PSP由于货源不足在欧洲方面计划9月1日发售。而英国的部分零售商自今年年初开始便通过各种渠道进口日版、美版PSP，然后再加价在英国等地区销售。索尼公司最近向其中一个大型商品销售网站ElectricBird Land发出立即停止销售的命令，ElectricBirdLand到目前为止已经贩卖了数百台PSP。



↑PSP一再推迟在欧洲的发售时间是这次事件的罪魁祸首。

面对这件事，索尼的对外关系负责人在声明中表示"法律中有这方面的明文规定，从美国、日本平行进口PSP是违法的。索尼公司无论如何也不会任这种行为继续发展。"而ElectricBirdLand在接到警告后也不甘示弱，说索尼目前并没有在英国为PSP注册商标，而只是登录在英国西部的港口布里斯托尔的一家小规模IT公司而已，而且ElectricBirdLand也并没有轻视索尼公司的意思，也不想对以后的正式销售造成损害，只是PSP的市场需求太大了。他们做的只是将商品提供给有需要的顾客而已。



创新意识在于反其道而行之？任天堂革命将不会支持HDTV

本刊日本专讯　在索尼和微软纷纷表示他们的次世代主机都需要配合HDTV，才能发挥出最佳的视觉效果时，任天堂抛出了一个个性的宣言"革命将不会支持HDTV"！这种做法似乎有悖科技发展的常理，不过任天堂也有自己的一套说法。



↑HDTV是采用数字信号来表示电视图像信息，在电视信号的采集、记录、处理、存储、播出、传输和接收过程中使用数字技术的系统。

革命的设计考虑到了玩家多方面的要求，如启动时间快、性能强大、体积小、画面精美和游戏方式的创新等，而不是只关注于拥有高清晰的游戏画面，目前的画面表现其实对于游戏来说已经足够了，过分炫耀没有什么实际意义。革命不支持HDTV同时也是因为那样将给开发者和消费者都带来更大的经济负担。革命完全可以提供给玩家好玩又好看的游戏，而这一切并不一定必须要HDTV来实现。

三大主机中索尼的PS3和微软的XBOX360宣布支持HDTV，目的自然是炫耀机能。任天堂这次反其道而行之，就是为了降低玩家为游戏所投入的成本，缩短不同年龄层玩家之间的差距。这也是任天堂吸引玩家的一种手段。



索尼次世代主机开发进度落后 部分厂商担心会延误游戏开发

本刊讯　微软早在2004年就已经寄发XBOX360的游戏开发工具"XNA"给各大游戏加盟厂商，2005年初更累积寄发了3000套以上的"XNA"工具，相比微软对于次世代主机的积极动作，SCE明显要落后许多。虽然在今年E3展之前已经有部分厂商拿到了第一批PS3开发机，不过数量却少得可怜。

据欧美方面的消息，SCE在今年三月份就已经秘密发放首批PS3游戏开发机给部份加盟厂商，如规模较大的SQUARE-ENIX、EA、光荣等。不过SCE第一批准备的开发机数量并不多，首批只发放了100组。不过SCE承诺后续会陆续寄发给厂商更多的游戏开发机，希望能让厂商们加紧游戏的研发，以配合PS3在2006年春季上市。

不过依照目前开发一款次世代游戏至少需要18至24个月的时间来看，SCE这么晚才寄发PS3开发机给厂商，对厂商来说时间会非常的紧迫。在2004年时EA、Take-Two等厂商就曾抱怨SCE寄发PS3开发工具的动作太晚，而直到现在SCE才准备给厂商们寄发更多的开发机自然是更晚了，毫无疑问，势必会耽误PS3游戏的开发进度。

新闻短波

●KONAMI的看家足球大作《胜利十一人9》现在已经接近完成，预定8月4日发售，价格为7329日元。在新作中首次启用Zico和中村俊辅两名代言人，同时网络对战功能依然保留；增加了下雪的天气，并且能看到选手呼出的白气；在阵型上加入了两个新位置；能够保存20个人的比赛成绩；还增加了日本Challenge：Go for 2006 世界杯预选赛模式等。

●SCE日前宣布，PS2全球销量已于6月2日正式突破9000万大关，其中超薄PS2在发售后短短的5个月就达到了1617万部的骄人销量。目前的销量分布为亚洲地区2104万部，北美3648万部，欧洲及大西洋地区3248万部。PS2达到9000万部销量大关的时间比PS早了2年零3个月，照此势头相信很快就可以突破1亿。另外，PS2上的5000多款游戏的总计销量也超过8亿套，其中2.52亿套是在去年一年内卖出的。

●据全球最著名网上商城亚马逊的消息显示，PSP的UMD影片将会再添三部电影，分别为8月9日发售的周星驰最新动作大片《功夫》，7月26日发售的《魔幻迷宫》和7月26日发售的《夜魔水晶》。另据报道，Majesco目前也已经决定推出梦工厂多部名片的Game Boy Video版，玩家很快就可以在GBA上欣赏《史莱克》、《史莱克2》、《鲨鱼黑帮》等片，这些GBA电影将于夏季发售，每部售价约20美元。



●据欧洲网站消息，全球消费性电子硬盘领导供应商Seagate Technology将提供其型号LD25的2.5英寸硬盘用于XBOX360。该型号硬盘可以将性能最佳化来达到省电效果，并增进媒体串流传输效率以及安全性的DynaPlay技术，同时该硬盘的马达还搭载了比同类产品更安静的SoftSonic技术；其转速为每分钟5400转，运作时的噪音不会超过27分贝，并内建2MB大小的闪存记忆体。

●日前，据《最终幻想X》游戏制作人北濑佳范接受日本杂志的最新访问时表示，他目前已经开始着手准备PS3主机的《最终幻想》最新作。在E3展现场展示的《最终幻想 VII》DEMO影像只是用来测试PS3主机效能的实验，不是真的要把它重新制作成PS3版本。目前SQUARE-ENIX已经召集了当初参与PS2《最终幻想X》开发团队成员，包含北濑佳范、杉本浩二、鸟山求等人投入PS3《最终幻想13》游戏的开发。

●近日，SCE社长久多良木健透露打算让PS3主机成为标准的个人电脑，其执行重点是在将Linux操作系统刻入内置的2.5英寸硬盘，以便使PS3主机完全脱离电视游戏机的传统概念，通过Linux系统达到相容于其它操作系统的终极目标，并且不会排除针对Cell中央处理器量身打造全新操作系统的可能性存在，凭借Cell的强劲处理能力可以不亚于目前的高端服务器。

●日本托拉斯技术株式会社公布了一款对应索尼PSP掌机的外接高能锂电池"MyBattery JET"，该电池通过调节能输出不同的电压，所以除PSP外还能适应数码相机等产品，官方表示"MyBattery JET"能使PSP持续使用长达8小时以上。这款电池预定6月15日发售，售价为5000日元。



●任天堂日前正式公布将于8月8日发售最新色系NDS主机"火焰红"，售价预定为15000日元。本次发布的"火焰红"是第六款新色系NDS主机，任天堂自3月发售4款新色系主机的NDS后全球销量突破500万部大关，任天堂希望通过这些不同颜色的NDS主机继续推动销量。



PS3大门为谁而开？

——索尼进军个性化领域



特约撰稿人/王俊生

新主机亮相之后，两拨人马开始对喷，这本来便在意料之中。而骂战伊始，除了照惯例剥掉对方底裤之外，也仍然要吹嘘一下自己的背心有多么漂亮、多么时尚。两大阵营走马灯般的换将，损招奇招高招迭出。对于广大的观众们来说，这实在是一件很愉悦、很有观赏性的事情，绝对不能错过。

久多良木先生毕竟是典型的日本职业经理人，所以尽管对被迫退位心中不爽，为PS3叫阵起来还是不遗余力的。在将对手性能贬为1.5版本之后，久多良木又向自由开发者抛出橄榄枝，以宽广的胸怀敞开PS3大门，同时挑战微软在操作系统及开发环境上的优势。

这一宣言充分显示出PS3与XB360在OS方面的激烈较量：后者从PC的过于泛泛而配置架构和操作系统的高度统一进化，而前者却在保持架构配置恒定的基础上，通过Linux向广大群众开放。

PS3此招显然是学习Xbox的经验：对自己的机器DIY是不少XB玩家的主要兴趣所在，而这不但提高了主机的人气，也有助于其向家庭媒体中心的方向发展，同时转嫁了法律责任、回避了风险。

从本质上来说，PS3的做法和XB360同出一辙，而且确实在国外，不鸟微软而热衷于Linxu的天才也相当不少。但从技术角度来看，Linux的天性决定了它和微软的OS之间的差距：真要比起开放软件来，PS3未必能讨得了多少好去，最起码XB360在易开发这块将会有很大的优势。

不过话再说回来，平台的开放，最多也只能算作是锦上添花的一个手段，而无法成为普及主机的一个主要推力。游戏主机毕竟还是需要依靠游戏来达成市场规模，DIY群落毕竟只限于一些核心玩家。

对于连遥控器按键都可能分不清楚功能的广大普通玩家来说，最简单的操作才是最好的选择。游戏机本来就是为了简化游戏操作和步骤而进化的专业设备，重新走回老路那才是死路一条。

■事件起源

久多良木健宣布将完全开放PS3源代码

就在近日，SCE社长久多良木健正式对外宣布Playstation3将全面开放其源程序代码。这样大胆的决定与索尼以往的保守商业运作大相径庭，于是引起了业界的关注与震惊。其实索尼想要对PS3不再保密的态度在之前就有了先兆，在PS3公布之前，IBM就曾对外公开展示采用CELL芯片的高级服务器主板，索尼对此不但没有反对，反而非常支持。

这次久多良木健表示，以往PS2所采用的Linux平台系统都需要CD-ROM引导，PS3则完全开放源代码，还附有完整的开发套件，如果购买索尼提供的原厂硬盘，里面还会附增一份Linux的备份，直接装上就能启动。系统程序开发向来是微软的强项，XBOX360拥有一个非常有利于游戏制作商开发的平台，而索尼是传统电子产品制造商，对于系统开发还需依赖第三方配合，开放源代码则能吸纳更为先进、体贴游戏制造商的开发平台，而且PS3开放源代码，也许意味着将来PS3拥有各式各样个性化的操作界面、第三方多媒体软件甚至是其他主机的模拟器。

PS3搭载的CELL芯片对浮点运算的强大处理能力远远超越了目前主流的芯片，使得CELL非常有弹性化，CELL同样适用于高级服务器、高清晰电视、智能手机和掌上电脑等等。所以索尼的野心并不会单单满足于游戏市场，他们希望通过开放源代码，使PS3拥有面向多种不同方向的操作系统和更为广泛的功能。不过在另一方面，开放程序源代码后，PS3游戏软件的保护措施则完全依靠CELL/SPE进行加密，相对从前更容易被破解，进而会影响游戏开发商在PS3上开发游戏的动力，可谓有得必有失。

国内游戏新闻报道

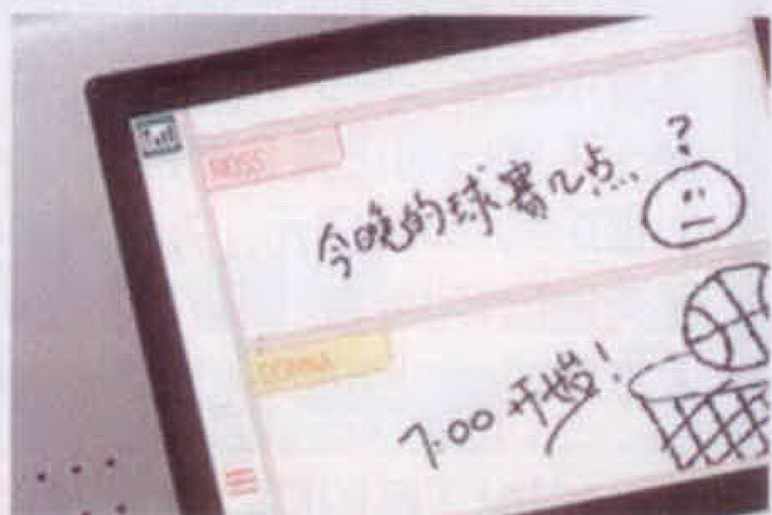
NATIONAL GAME NEWS REPORTING

关注中国

神游公司的iDS从透露出零星的信息至今也有大约半年的时间了，然而就在6月15日宣布要公开所有信息时，玩家得到的又是一些不确定的消息，大家也就只好再耐心等待一个月吧。相比掌机玩家，网游玩家可就有福啦。《信长OL》已经正式内测，而且这款游戏的素质的确不错。

特报 SCOOP iDS确定7月登陆中国市场 神游气定神闲依旧低调宣传

本刊讯　6月15日0点，神游公司在其官网上正式公开了之前所谓"iDS"的全部信息，然而众多翘首以盼的玩家最后盼来的却仍旧是早已公布的主机规格，还有两款汉化游戏，至于发售日和价格依旧未知。



在本次公开的主机规格中，主机的实际功能与美、日版NDS之间没有多大区别，只是中文卡带不能在美、日版主机上运行。之前宣称支持的"无线网络"现在也仅仅可以支持无线联机而已，事先就把"网络"一词作为宣传内容，难怪有不少玩家抱怨神游有哗众取宠之嫌。另外在软件方面，目前已经汉化完成的只有《直感一笔》和《瓦里奥制造》，而《任天狗》到目前为止也没有发售的具体消息。

玩家最关心的主机价格这次也没有公开，而发售日只是模糊地解释为7月左右，不过因为China Joy上会有专门的比赛，所以主机应该会在展会举办之前上市。

特报 SCOOP 中国网游市场又添重量级作品 信长之野望Online内测正式启动

本刊讯　作为2005年最受期待的网游之一，《信长之野望Online-飞龙之章》于6月8日晚20：00开放帐号激活，6月9日零点正式开始内测。

《信长之野望Online》是一款借助当今网络环境，构筑假想的日本战国世界，以当时的武将、村民、工匠、忍者、阴阳师等为主要角色的大规模多人数参加型网络RPG游戏。本作的世界是以日本的甲信越、东海地方周边的多个国家组成，包括战国大名、寺社、町众、山贼、海贼等多方势力。玩家便是以各势力的大本营为出发点，开始在虚拟世界中不同的人生冒险。



从25年前《信长之野望》第一作登场至今，该作经历过辉煌也走过一段沉寂的时期，如今搭载了网络的《信长之野望Online》充分利用该系列中适合网络化的交流成分，必将使游戏的魅力提升到前所未有的高度，从而达到系列的另一个高峰。

新主机印象及挑战

本刊驻美记者/叶展

今年的E3游戏大展可以说是真正拉开了次世代主机大战的序幕，Sony的PS3，Microsoft的Xbox360和Nintendo的Revolution一起登台亮相。

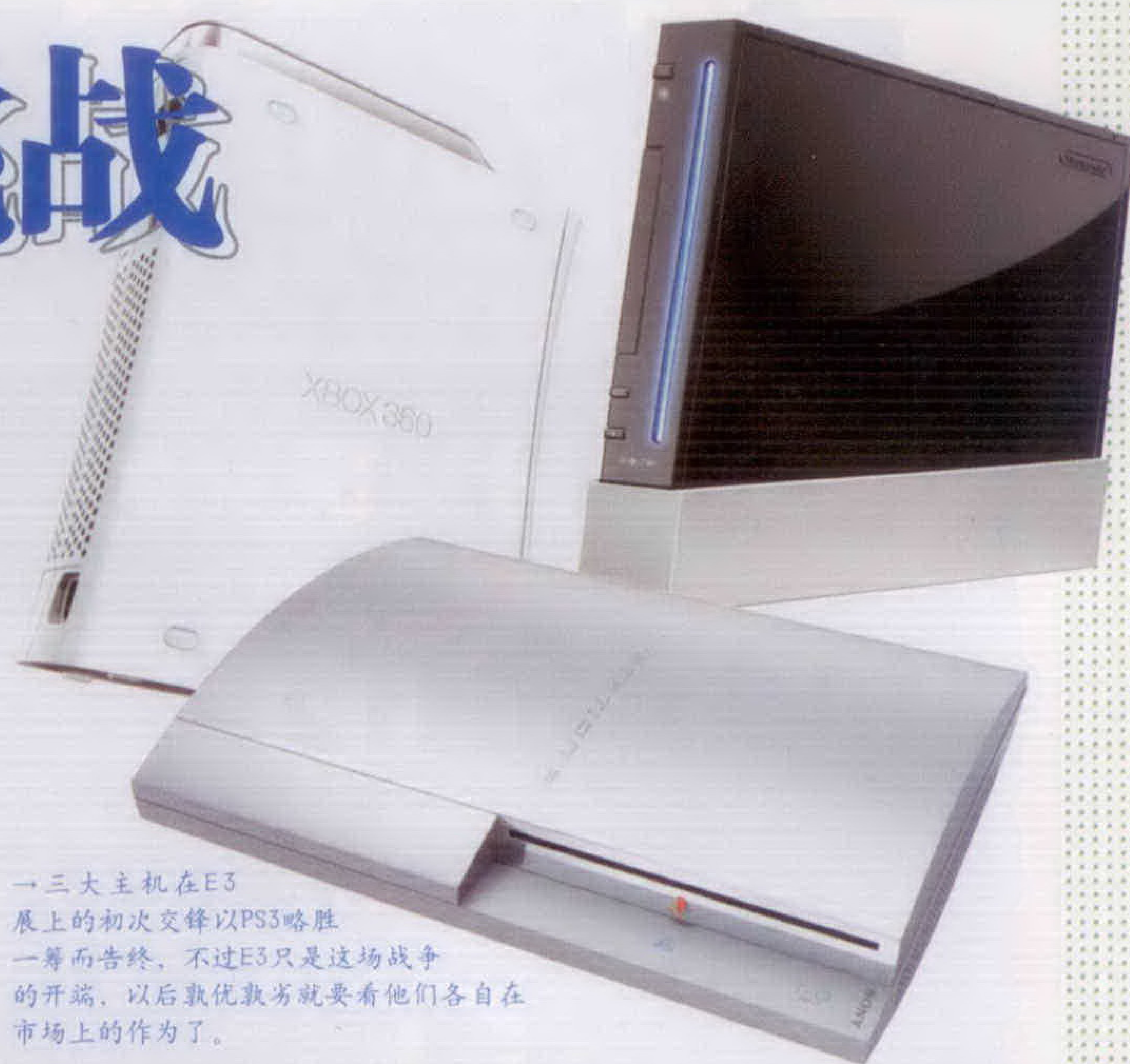
第一印象，两强争雄

Sony媒体见面会的确让所有的参与者眩目。由IBM，SONY和TOSHIBA三方联合研制的PS3新芯片Cell可以说技惊四座。题外话，IBM包揽了所有三台次世代主机芯片的研发，所以不管是最后哪方赢得了次世代主机大战，IBM都是赢家。 尽管在E3之前Microsoft就在MTV台的Xbox360登台秀中自夸自己的次世代主机将是最强劲的次世代主机，但在PS3的发布会之后，普遍的认同则是PS3的机能的确高于XBOX360一些。不管Sony的Demo展示是否用了很多预渲染的动画来混淆视听，PS3硬件的强大不容置疑。 支持双HDTV，7个无线手柄，蓝光光盘的支持，主机后部密密麻麻的各种多媒体接口，无一不说明这部PS3将继承PS2的定位，走以占领客厅为目的的媒体中心的路线。

紧接Sony之后的Microsoft媒体见面会，并没有完全走传统的产品展示路线，从展台布局和前台的观众等很明显看得出来Microsoft正更努力地往流行时尚的方向接近。这次的XBOX主机一改五大三粗的外形，外形乖巧而且摒弃黑色改用白色，的确得到了广大媒体和玩家正面的反馈。除了作为游戏机，Xbox360的多媒体娱乐功能也不容忽视。在宣传上也是“以占领客厅为目的的媒体中心”，可以说是与PS3正面交锋。通过无线网络与PC互联。通过PC平台的微软Windows媒体中心，将存储在PC上的各种音乐、照片和影片在Xbox360上播放出来，可以说Xbox将把PC和家庭娱乐中心紧密的联系起来。Xbox360的网络功能更是描绘出一幅玩家无国界的美好蓝图。也可以这么说，从长远来看，Xbox360是整个微软公司在娱乐业拓展计划的一部分。Xbox360的硬件性能强大，不过从主机的种种配置来说略显仓促，比如即将过时的DVD媒体格式，现在已经很普通的4手柄支持等等，与PS3的种种数据相比的确有所劣势。不过在媒体中心这一点上，笔者很是质疑其未来几年内的普及性。虽然早在PS2就提供了的众多媒体接口和服务，至今用到了几何？大多数人还是会习惯性的把PS3和XBOX360作为游戏机，而不是媒体中心。再一步，那些花哨的各种附加服务将不是免费的。为了体现次世代主机的最佳效果已经需要更多的投入，比如游戏价格和显示设备，这种附加服务的费用对于玩家来说更是不小的而且不必要的负担。说到传言在2005年底感恩节的首发，若非微软已经承诺的游戏在2005年底假期没能够如期发售，Xbox360将成功地占领更大的市场。不过形势并不会像微软宣传的那样乐观，虽然有Halo3这个强大武器来牵制PS3，但是2006年PS3的首发才将是对Xbox360的真正考验。



PS3和XBOX360的见面会给媒体留下了极大的震撼。相比之下，Nintendo的媒体见面会给人的体会就是两个字：寒酸。劣质的幻灯片和及其不专业的Revolution标志，让人实在抓不到Nintendo到底想要做什么。通篇自夸了历史数据之后终于展示了Revolution主机，让人失望的是没有之前传说中关键性的创意手柄。不过不管Revolution将会如何的标新立异，Nintendo已经再也不是主流主机的霸主了。首先是主机性能，Nintendo不可能像财大气粗的Sony和Microsoft一样对新芯片投以重金，所以只好寻求它法，在游戏方式上另觅蹊径。不过就像NDS一样，游戏方式的创新必然让游戏的开发难度提高，光是双屏加触摸就已经让广大第三方林眉头，如果到时候真是出现了什么体温感应之类的手柄，广大第三方是否会勇于尝试则是个问题。其低年龄层和核心玩家，再加上掌机的雄厚基础，提供了与Sony和Microsoft不同的消费层，可以说自给自足足已。虽然做不了硬件霸主，Nintendo却也不会像Sega那样退出硬件市场。



→三大主机在E3展上的初次交锋以PS3略胜一筹而告终，不过E3只是这场战争的开端，以后孰优孰劣就要看他们各自在市场上的作为了。

天价次世代主机和游戏？

次世代发表会过后2天就传出了次世代主机将有可能在400到500美元之间的消息。这样的价格，对于广大玩家不能不说是一个打击。PS2和Xbox初发售的时候也不过是299美元。不过三方在各自的发布会都没有对价格做任何的确定，尤其是Sony和Nintendo更是持观望态度，想看看在2005年底先上市的XBOX360是如何定价的。

如果说硬件基本是一次性投资，媒体所估算出来的10美元到20美元的软件价格涨幅可以说是让玩家头疼不已。现在PS2和Xbox的游戏售价在40到50美元之间，到了次世代就要60到70美元，涨幅在10～20%。游戏软件涨价的主要原因是游戏开发越来越复杂，需要大量的人工和设备投入，导致开发费用飞涨，一两千万美元的制作经费在现在已经不是天方夜谭，所以越来越夸张的开发费用不得不部分地转加到游戏的零售价中。

另外一个涉及到玩家钱包的就是显示设备。次世代主机将普遍对应HDTV。如果没有HDTV，在画面的显示上将大打折扣，所以说HDTV可以算是次世代玩家的“标配”了。不过现在市面上的HDTV价格不菲，就算等到2006年三大主机都上市了价格也不会跌到学生玩家所能承受的心理价位。不过次世代主机肯定能在一定程度上带动HDTV市场的销售，就像PS2刚开始销售的时候对DVD普及所起到的作用。

中小型公司的出路何在？

毫无疑问，次世代游戏机将成为玩家的天堂。高清晰的图像，超快速的处理器，以及环绕立体声将超越所有以往主机的成就。但是，所着硬件提供无限的可能性，游戏开发公司则越来越担心游戏业成为另一个好莱坞，庞大的预算和制作将导致少数几个大出版商对业界垄断的情形。硬件厂商提供了超强的机能，游戏开发商就不得不花很多钱去做充分表现这样机能的大作。游戏质量不断的被要求提高，游戏制作经费也不得不上千万，而那些没有足够资金支持的小厂商只能去寻求其他出路。 随着次世代的临近，这种焦虑在游戏开发商和出版商中迅速蔓延开来。游戏界所将带来的新商业机遇和新的游戏创新，谁也拿不准会往哪里去。

在过去的几年，毫无疑问游戏冲击着主流的商业和娱乐市场。2004年软件硬件光是在美国的销量就达到了近百亿美元。甚至在某些时期超过了好莱坞的电影票房。 但是制作游戏的难度也相应的提高，现在再也不是光靠几个人的小组就可以做出精彩游戏的年代了。自从PS时代开始，畅销的游戏必然都是大制作，数十人的小组，超过千万美元的制作费。虽然一些独具新意的游戏偶尔被开发出来，但是大多数畅销游戏都稳定在几种游戏类型中，比如体育类和射击类。游戏业的成长需要的是创新，尤其是新的游戏类型，从RPG，到RTS，再到FPS，每一次都伴随着技术的进步在游戏类型上有所创新，而恰恰又正是游戏业自己的成长在一定程度上阻碍了新游戏类型的诞生。

在没有足够资金的保证下，中小型厂商很难做出能与EA这类游戏界巨鳄相媲美的主流类型游戏，生存则将更为艰难，往往还会就面临着被兼并或收购的处境。虽然硬件厂商宣传自己的主机将是易于开发，将给小型的开发者提供理想的平台去创造新的游戏，但是事实下来，并没有那么容易。游戏开发者们继续提出种种问题，但是他们自己也没有很好的解决办法。

今年因为有了三大次世代主机齐亮相，E3也比往年更为热闹，更为吸引了很多主流媒体。毫无疑问，游戏将成为与电影业抗衡的娱乐产业，到底游戏业会不会也将演变成好莱坞电影的商业模式？被几家大出版商所垄断？我们只有拭目以待。

中国电玩榜

2005年第14期

本期截至统计日期共收到有效选票1321张

CHINA TOP GAMES

THE MOST WANTED GAMES 近期玩家最想玩到的游戏 最期待TOP15

统计时间 5月28日－6月16日 | 本期最期待游戏排行榜名次变化不大，数款大作由于发售日的接近名词都有不同程度的上升！

1位 最终幻想12

上期 1

PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2005年底 ■价格未定



计票：785

继上期厂商在E3中表示本作将再次推迟发售日之后，前不久还有未经证实的外国媒体透露游戏有可能同时推出PS2和PC两个版本，目前还未能确定这条消息的真实性如何。

2位 第三次超级机器人大战α

上期 3

PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2005.7.14 ■8379日元



计票：769

本作主人公终于确定，只不过人设多少让人有点失望，主人公专用机体名称是"雷凤"，机体外形相当帅。此外水羽楠叶和布里德驾驶的机体分别是轰龙改与雷虎改。

3位 王国之心2

上期 2

PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005年冬 ■价格未定



计票：701

本作的剧情发生在GBA版"王国之心·记忆之链"后的一年，游戏一开始索拉和他的朋友们将从Twilight Town出发。这次将有更多强力伙伴们的加盟，同时敌人也会更加强大。

4位 格兰蒂亚3

上期 5

PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2005.8.4 ■7980日元



计票：654

日本"娱乐学院"第14届开学典礼上有关于格兰蒂亚3制作的演讲。

5位 新·鬼武者 梦之黎明

上期 4

PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



计票：637

游戏视角可自由变更，并取消系列以"门"划分游戏区域的概念。

6位 樱大战V 永别吾爱

上期 8

PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2005.7.7 ■8190日元



计票：591

本作中的冒险移动部分无论是街道、建筑还是人物都改成了3D的形式。

7位 灵魂能力3

上期 6

PS2 ■NAMCO ■格斗游戏 ■2005.11.1 ■价格未定



计票：554

游戏中的失落年代记模式中混合了战略模拟和格斗游戏等多种元素。

8位 悠远传说

上期 7

PS2 ■NAMCO ■动作角色扮演 ■2005.8.25 ■7140日元



计票：529

自称灯台之街头面人物的柯蒂丝和伊莎贝拉·罗宾斯二人组将成为同伴。

9位 杀手7

上期 13

PS2 ■CAPCOM ■动作解谜冒险 ■2005.6.9 ■7140日元



计票：461

本期有游戏详细攻略，游戏结局极富戏剧色彩，出乎大多数人的意料。

10位 波斯王子3

上期 11

PS2 ■UBI ■动作冒险 ■2005年冬 ■价格未定



计票：448

过去的战斗使得主角体内产生了另一个有着邪恶灵魂黑暗的自己。

11位 新·我们的太阳

上期 9

GBA ■KONAMI ■动作角色扮演 ■2005.7.28 ■5229日元

计票：374

12位 龙珠Z 爆发！

上期 10

PS2 ■BANDAI ■动作游戏 ■2005年秋 ■7140日元

计票：341

13位 梦幻之星·宇宙

上期 12

PS2 ■SEGA ■网络动作角色扮演 ■2006年2月 ■价格未定

计票：285

14位 零 －刺青之声－

上期 14

PS2 ■TECMO ■动作冒险解谜 ■2005.7.28 ■7140日元

计票：201

15位 恶魔城·哀伤的黎明

上期 15

NDS ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.9.26 ■价格未定

计票：165

本期期待榜没有新上榜游戏，难道是因为E3中刊登的大作太多导致大家投票分散？倒是第3次超级机器人大战α排在第三名这个位置上好几期之后，本期终于上升一名：7月14日，已然近在眼前的发售日相信已经燃起了众多热血机战饭们的火热激情了吧！同样，樱大战5也随着发售日的接近而使得其排名再次上升。

本期 榜主手记

中国电玩榜网上投票地址：http://www.vgame.cn
凡是参与中国电玩榜投票的玩家均有机会参与抽奖

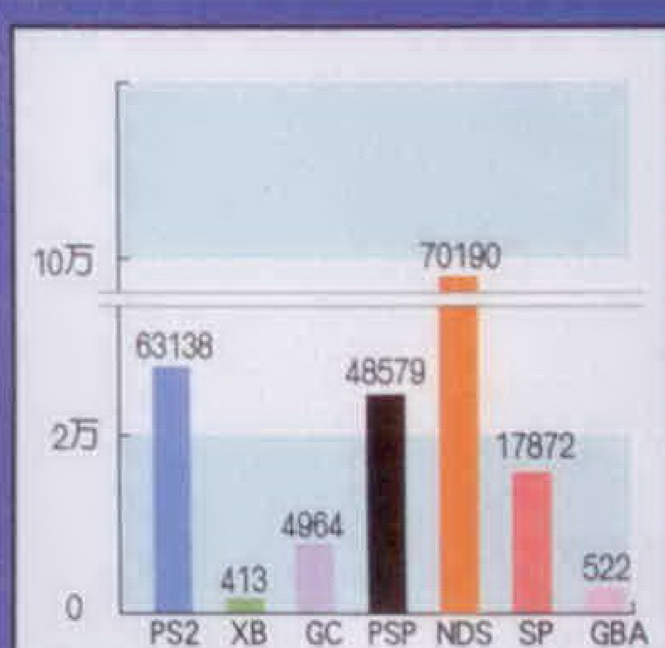
这段时间似乎有不少玩家都在玩前不久发售的那款NAMCO X CAPCOM，虽然作为一款战略游戏而言本作并无过多出彩之处，不过游戏中登场的众多著名游戏角色足以吸引玩家乐此不疲了。最神奇的就是，北斗认识的一个只玩格斗游戏的朋友，最近竟然已经快将本作穿版，游戏角色的魅力，果然无敌。最近推荐的游戏自然首推"杀手7"，诡异的画风、离奇的人物设定以及一波三折的剧情发展获得了编辑部内的一致推荐，大家千万不要错过了。另外，荣誉勋章最新作欧陆强袭也郑重推荐给喜欢FPS游戏尤其是喜欢军事类题材游戏的朋友，在世界反法西斯战争胜利六十周年玩这款游戏还有着特殊的纪念意义。

近期玩家玩的最多的游戏 最流行TOP15 THE MOST POPULAR GAMES

排名	上期	机种	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	计票
1位	上期 1	PS2	战神	SCEA	动作冒险	2005.3.22	49.99美元	695
2位	上期 2	PS2	真·三国无双4	KOEI	动作冒险	2005.2.24	7140日元	683
3位	上期 5	PS2	胜利十一人·在线革命	KONAMI	体育游戏	2005.3.3	7329日元	633
4位	上期 4	PS2	恶魔猎人3	CAPCOM	动作冒险	2005.2.17	7140日元	576
5位	上期 7	GBA	超级机器人大战OG2	BANPRESTO	战略模拟	2005.2.3	4800日元	524
6位	上期 3	PS2	合金装备3·食蛇者	KONAMI	谍报动作	2004.11.16	7329日元	509
7位	上期 8	PS2	实况世界足球·胜利十一人8	KONAMI	体育游戏	2004.8.5	7140日元	456
8位	NEW	PS2	NAMCO X CAPCOM	NAMCO	战略模拟	2005.5.26	7140日元	423
9位	上期 6	PS2	勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	SQUARE·ENIX	角色扮演	2004.11.27	9240日元	399
10位	上期 10	PS2	GT赛车4	SCEI	赛车游戏	2004.12.28	7140日元	376
11位	NEW	PS2	半熟英雄4～7人的半熟英雄	SQUARE·ENIX	战略模拟	2005.5.26	9240日元	354
12位	上期 9	PS2	复活传说	NAMCO	角色扮演	2004.12.16	7140日元	329
13位	上期 13	PS2	龙珠Z3	BANDAI	动作格斗	2005.2.10	7140日元	265
14位	上期 12	GBA	真三国无双A	光荣	动作冒险	2005.3.24	4800日元	233
15位	上期 11	GBA	口袋妖怪·绿宝石	任天堂	角色扮演	2004.9.16	4800日元	188

本期上榜的两款游戏，NAMCO X CAPCOM和半熟英雄4都是战略模拟类游戏。说起来，前一段时间发售的几款大作中，似乎都是以战略模拟游戏居多，贝尔威克传说可说是这类游戏中的佼佼者了，遗憾的是这期没能上榜，可能是因为其过高的难度和过于变态的命中率设定让大多数玩家望而止步。如果因为这个原因而放弃本作虽可理解，但喜爱此类游戏的朋友最好还是利用本作考验一下自己的实力。

日本硬件双周销量统计



与上期相比，这期各游戏主机的销量普遍下降，好在下降幅度并不大。NDS销量仍然稳居第一，除了任天狗的功劳外，任天堂最近推出的一款益智游戏“大脑锻炼练习”也有一定的促进作用。而GBA的销量在PSP以及自己的同胞兄弟NDS和SP的三重打压下，已经连续很长时间都处在低谷阶段。

本期统计时间：2005.5.16—2005.5.29

美国家用机游戏周间排行榜 AMERICAN MONTHLY GAME RANKING 4月1日－4月31日

首先向各位抱歉，由于美国游戏销量的统计比价麻烦，权威部门的相关资料更新比较慢，所以排行榜中的美国游戏排行榜数据可能会相对晚上不少，希望大家见谅。这期排行榜中有两款游戏都是两个版本同时上榜。和实际中国风格相差甚远的翡翠帝国在欧美挺受欢迎，难道他们眼中的中国其实是游戏中那样的？

排名	机种	游戏名	厂商	发售日	类型	价格
1位	XB	DOOM3	ACTIVISION	2005.4.3	第一人称射击	39.99美元
2位	PS2	午夜俱乐部3·打击版	TAKE2 INTERACTIVE	2005.4.12	赛车游戏	49.99美元
3位	XB	翡翠帝国	微软	2005.4.12	角色扮演	44.95美元
4位	PS2	战神	SCEA	2005.3.22	动作冒险	49.99美元
5位	PS2	分裂细胞·混沌理论	UBI	2005.3.28	动作冒险	49.99美元
6位	XB	午夜俱乐部3·打击版	TAKE2 INTERACTIVE	2005.4.12	赛车游戏	49.99美元
7位	PS2	MVP BASEBALL 2005	EA	2005.2.22	体育竞技	29.99美元
8位	PS2	乐高星球大战	EIDOS	2005.4.5	动作射击	39.99美元
9位	XB	WWE狂热摔跤21	THQ	2005.4.20	体育竞技	49.99美元
10位	XB	乐高星球大战	EIDOS	2005.4.5	动作射击	39.99美元

日本家用机软件两周销售排行榜 JAPANESE GAME SALES RANKING 5月16日－5月29日

本期日本游戏销量冠军被幽游白书以十万份销量的成绩夺得，难怪将热门动漫改编成游戏之风如此盛行，毕竟有数量庞大的动漫FAN基数做保障，开发游戏无需花费太多成本也不用担心销量不好。“NAMCO X CAPCOM”位居第3，销量还算不错，虽不算大热卖，估计厂商对这个结果也已经很满意了。

排名	机种	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	PS2	幽★游★白书FOREVER	BANPRESTO	对战格斗	2005.5.19	7140日元	100693
2位	NDS	大脑锻炼练习DS	任天堂	益智游戏	2005.5.19	2800日元	91274
3位	PS2	NAMCO X CAPCOM	NAMCO	战略模拟	2005.5.26	7140日元	88095
4位	PS2	泪指轮传说·贝尔威克传说	ENTERBRAIN	战略模拟	2005.5.26	7140日元	85471
5位	NDS	SD高达G世纪DS	BANPRESTO	战略模拟	2005.5.26	6090日元	54019
6位	NDS	任天狗	任天堂	宠物培养	2005.4.21	4800日元	46213
7位	PS2	浪漫沙加·吟游之歌	SQUARE·ENIX	角色扮演	2005.4.21	7140日元	41137
8位	PS2	飚车战·C1大奖赛	元气	赛车游戏	2005.5.26	7140日元	39409
9位	PS2	伊丽丝的工作室·永恒玛娜2	GUST	策略模拟	2005.5.26	7140日元	37008
10位	PS2	半熟英雄4～7人的半熟英雄	SQUARE·ENIX	战略模拟	2005.5.26	9240日元	12467

■下期中国电玩榜奖品预告

海贼王佐罗头巾 10名
原版暗黑手办 2名
原版魔兽种族标志帽 3名
NERV T恤 5名

3年之后，那来自地狱的挽歌，



↓说着古怪言语的拥有巨大身形的战士，其服装与神秘组织DG成员颇为相似，但风格又有明显不同，这是否暗示着他的身份？





↑图中昏迷（睡？）的少女身上的服装也带有机械装备，同样与DG组织成员类似，看来她将是一个关键性人物。

DG？敌人？抑或同伴？

ダージュ オブ ケルベロス
DIRGE of CERBERUS
FINAL FANTASY VII

FF7补完计划之一，以原作中的忧郁男文森特为主角的动作游戏“塞伯拉斯的挽歌”也将在“少年归来”的动画映像后降临。虽然最新的来自日本方面的消息仍然还说是发售日未定，但据英文游戏网站的公布，发售日已经定在了今年11月14日。本来，随着SE的全球化战略，美版先发恐怕也是正常之举。只是不知，SE这次会把动作游戏，做成什么样呢？

PS2	本刊译名：塞伯拉斯的挽歌：最终幻想7			
	SQUARE-ENIX	2005.11.14	49.99美元	记忆容量未定
枪械动作	DVD-ROM	美版	1人	审查预定

FF7重生补完计划系列

在动画界，“新世纪补完（骗钱）计划”已经成了泛指一类现象的专有名词；而在游戏圈里，这个FF7的“总集编”（Compilation of Final Fantasy VII）又将会打出怎样的组合拳呢？抛开商业目的不说，SE的金字牌匾还是值得信任的。说到底，这毕竟是FF，SE对它的气氛和感觉的把握将是驾轻就熟、游刃有余的，何况它又怎会自砸招牌。FF7的世界是那样的深邃、苍凉和忧伤，从这个意义出发，官方能提供给我们更多的角度来观察和体味这个世界，是一件好事。

体贴的追尾视点

虽然游戏的主视点为后方第三人称，但在一些情况下镜头是会有更加丰富的表现和演绎的，电影感表现更强。

那明灭的火光 跳动的背影投在墙上 一段阴沉的过去



←FF7中文森特的特殊能力是变身，3年后的他还拥有，或者更应该说还愿意使用这种能力吗？但无论如何，他不应只靠枪战斗的，不知原来的“魔石”概念，将有怎样的继承。



CAIT SITH

原作中的同伴终于也登场了！据开发人员透露，本作中还会邂逅更多来自于原作的同伴和熟悉面孔，有些可是会令你意想不到哦。



↑控制Cait Sith行动的应该是神罗中的一员，不知这背后与DG组织又有怎样的关联。

↓这只说着关西腔的猫在原作中是在“远距离操控”下行动的，那这一次，控制他的人又有怎样的目的呢？



这刻着诅咒的烙印

从现在的画面来看，游戏的操作方面应该不会涉及太过复杂的内容，但这同时并不意味着拒绝多样化的动作。文森特在游戏中不是只能同敌人面对面地血拼，而是可以利用障碍物以及各种场景来做出回避、隐匿等动作，相信这也可以使游戏的趣味性和策略性大增。文森特的主要攻击武器应该就是各种枪支，那本作中的收集要素——肯定会有的吧——应该就是在枪上下文章了，不知是否还会引入其它重要元素呢？本作没有亮相E3的主要原因就是开发人员正在集中调试“操控性”，不知其它方面是否已经完善？



→文森特可以切换多种武器作战，并且也可以切换不同的射击作战模式。

随子弹倾泻的是我的沉默



→十分镇定地站在开阔地形与多名敌人同时开火交锋，文森特真是对自己的实力有相当的自信啊。

以动作诠释深邃的FF世界

战斗画面上的内容比较简洁，在屏幕的左上和左下分别标明了体力、当前武器、弹药数量和残弹量，以及回复剂，算是最最基本的结构了。不过注意左上角同时还标明了当前人物级别，看来培养要素也是一定要有的了。等级数值右边的那个计量条，不知是经验值累计槽，还是什么特殊能力（魔法）的蓄积槽呢？从来没有FF的世界单凭子弹说话吧。

↓如此震撼的爆发场面，不知是打爆了什么造成的。不过直接跳出伤害数值，作为动作游戏还是挺少见的。





↑注意图中左上角，Lv和HP旁边的那颗红色珠子，这应该不只是简单的装饰，是否代表着某种属性或魔法攻击呢？

STORY

游戏的故事发生在7代正篇结束的3年后，名为“塞伯拉斯的挽歌”的谜一样的组织突然出现，并袭击了城镇，伴随着他们恐怖的杀戮行为，是这个组织那仿佛浸透了地狱般冰冷的信条：“从今而后，世界范围的‘狩猎’行为即将展开，所有没有价值的人，都将被……抹杀。”为了对抗这恐怖的神秘组织，3年前那沉默的战士再次站了出来——这次的危机与3年前曾经的那场波澜壮阔又有怎样的关系？3年前被强大的Meteor陨石召唤重创的魔晃都市已经是伤痕累累，是否又能再经受起一次动荡？在当初那场浩劫的废墟地下幸存的就是这个组织“Dirge of Cerberus”，他们的动机，究竟是本能的疯狂，还是对世界的报复？

VINCENT · VALENTINE

文森特·瓦伦丁，原神罗公司所属精锐部队TURKS成员，原神罗科学部门研究员鲁克蕾西娅的恋人。在目睹恋人成为杰诺瓦计划的试验体后，自己也遭暗算并被人体改造。永不会老朽的身体对他而言从不是什么幸福，而是伤痛的过去在身上刻下的冰冷且无法抹消的印记，是永无休止的劫难，是紫黑色的诅咒……“我将用我的身体，来赎罪。”

□文责/唯夜

.hack//G.U.

持续了3年之久的系列作品又推出了新作。游戏标题中的G.U.，这个词组将在本作中拥有12重含义。当然按照系列的传统，新作品还将登陆其他多个领域，相信动画及漫画大家很快就可以看到。整个庞大的计划一直在进行中，那新作究竟是怎样的一款作品呢？

像极前作主角的神秘少年

三爪痕

●年龄：15　武器：三角爪

与系列前面的作品的主角凯特非常像的少年，不过他的衣着粗糙并且面无表情。他的名字的由来似乎是因为他使用的武器。

混乱世界中道德的守护者

哈塞奥

●年龄：15　武器：锁链重剑

主人公，在道德沦丧的网络社会中专门追击无责任无道德PK他人的PKK，在E3上公布的影像中曾见到他使用多种武器作战。



←这个不知道是游戏中街道还是迷宫的场景构造的氛围非常诡异，充满后现代色彩，象征着世界的没落。

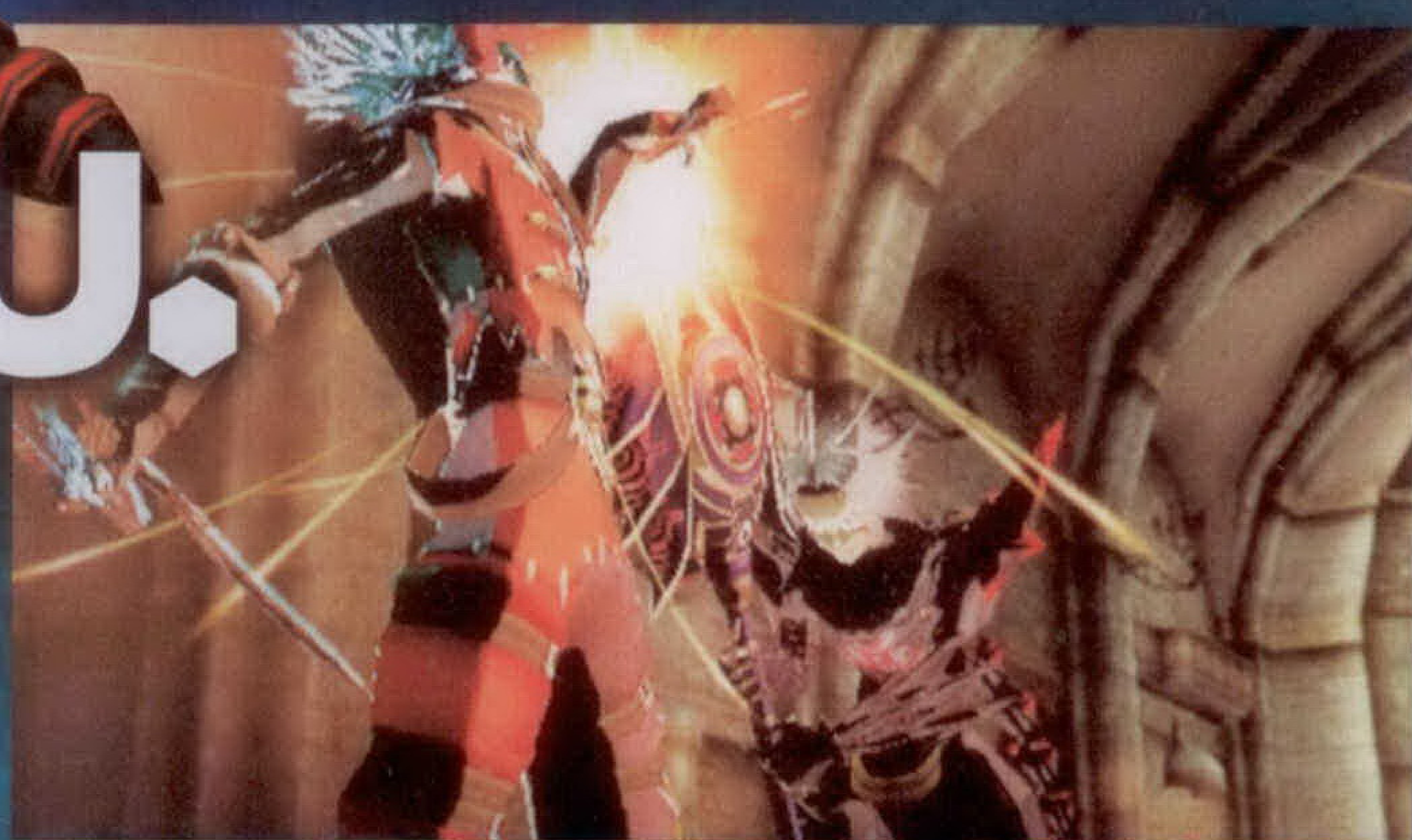


→神秘人物，与系列前面的作品的主角凯特非常像，他究竟是什么人？

持续达三年

.hack系列现在已经是涉足游戏软件、TV动画、 漫画、各类影像软件等各种媒体的大人气之作了，自从2002年6月开始发售第一作RPG以来，到目前为止已有四部系列作品，同时成为BANDAI公司的重要作品之一，在日本国内以及海外都引起了相当大的轰动。游戏以虚幻的网络游戏为舞台，从而构成了整个系列超现实主义的独特的世界观，其与现实有些许差异的时间概念，也成为了游戏的重点，这很多的要素都为它赢来了相当多的支持票，在社会上引起了不小的话题。本次的新作是在E3 2005上发表的，所谓“经调整后的概念而制作出的全新作品”，“.hack//G.U.”。本作是基于PS2平台，最大特点就是与前面的作品相同由贞本义行担任人设，伊藤和典担任脚本，在相同的主创阵营之外，推出了全新的人物设定，而在前作世界观延续的世界中，来展开这个完全不同于前面几个作品的全新故事。

PS2	本刊译名：.hack 成长			
角色扮演	BANDAI	2006年预定	价格未定	使用容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	年龄审查未定



对本作核心开发人员的直面突击采访！

Q：E3会场也发布了作品的一些情况，具体反映如何？

M（松山）：3天里我们每天大概只放2次影像，第一天还遇上了停电（笑）。但就是这样我们还是吸引了很多人，聚集在展台前的观众还会一起喊“3、2、1！”看完之后大家还会一起鼓掌，这样，很有气氛。能做到这些我感到非常欣慰，这样的效果绝对是非常好的。

N（内山）：的确反响是非常非常的好，我们的工作人员在网络上看到作品很受欢迎的消息之后也都非常欣慰。

Q：本作的世界观是？

N：大体上来说是在前作的7年之后，“THE WORLD”在经过一系列的变动之后，由繁华逐渐变为衰落。在前作与新作间的7年中，发生的一些事情是导致这些变动的主要原因。

M：主要在这个虚拟世界中，PK等不法行为越来越多，这股不正之风造成的世界的混乱。

N：同样，本作是我们当成新作来制作的作品，所以将系列前面一些已经成型的设定做出修改也是必然的。

Q：标题的意义是？

N：就是GROW UP的缩写，成长的意思。意味着这个系列的进化，代表很多新东西即将出现的预兆。

M：“成长”是一个潜台词，它表示着游戏作为一个RPG，以及主人公、剧情、世界观设定，乃至我们这些制作人员和玩家，都在这三年间得到了成长。“成长”的象征意义将贯穿整个游戏，并将成为游戏中最主要的单词成为剧情发展的关键。

Q：实际上本系列庞大的数据量以及复杂的人物关系会不会对新玩家产生阻碍？

N：绝对不会，这个作品我们是当作一个完完全全的新作品来制作，也导入了很多新理念。

M：没有错，不仅仅是人物及游戏画面的新设定，包括世界观在内的很多东西都有了调整，敬请大家期待！

●Cyber Connect取缔役社长，本系列的影像部分基本都是由他负责完成的。个人性格激烈，脾气直。





●包括本作在内的全HACK系列都是由他担任制作人，同时在工作现场还担负防止松山暴走的任务……

之久的系列的最新作品!!

与前面的几代作品一样，本作依然是全平台立体化出击，并与前面的作品有一定的关联。故事的时间是在2017年，虚拟网络游戏“The World”开始进行大规模的更新，加入了很多新的故事情节、新人物、新敌人、地区以及职业。但这个变化却招致了这个虚拟世界出现了大规模的混乱。PK行为随处可见，而且逐步升级，各个行会间无休止的争斗亦越演越烈，很多无谓的争夺已然超出了逻辑的解释范围。就在这样的一个时刻，很多超越了游戏本身状况的离奇现象越来越多……“The World”变成了一个没有秩序的世界，包括系统管理员在内，任何人都无法控制……

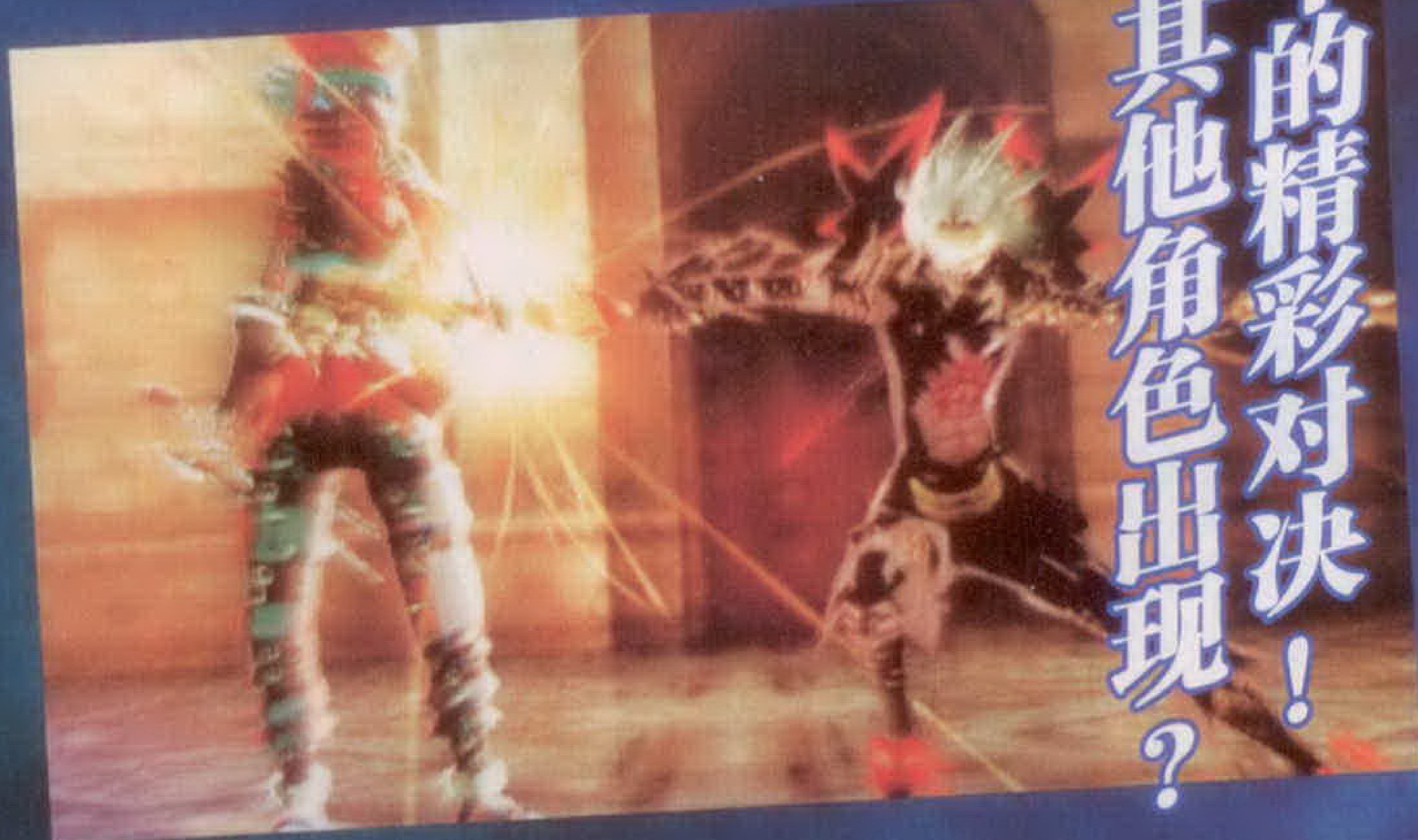
在这样的一个混乱时刻，灰发神秘少年哈塞奥出现了，他在这个虚拟世界中的目的就是猎杀那些PK的人……而他的目的又是什么呢？另一名角色与前作主角凯特外表很像，但气质上看似乎又不是一个人……根据目前公布的影像来看，似乎神秘人物三爪痕的能力要比哈塞奥高出很多，在两人对决的一段画面中他将对手完全压制住了。而这二人的关系又究竟是？……

主角与神秘少年的精彩对决！似乎还会有其他角色出现？





↑主角似乎并不是神秘少年的对手，攻击一一被对手化解。从图片就能看出影像的素质非常高，人物表情的刻画栩栩如生。



□文责/无无

戦国BASARA

夏天到了，天气一天比一天的热了起来。就在这个夏季里，CAPCOM的最新大作《战国BASARA》即将发售，相信它必将引发一轮新的游戏热潮！

PS2	本刊译名：战国BASARA			
	CAPCOM	2005.7.21	价格未定	记忆容量未定
动作	DVD-ROM	日版	1人	审查中

CAPCOM的动作游戏大作《战国BASARA》从发布之日起就受到了极大的关注。无论是从人设还是从实际游戏画面，都可以看出本作的风格是极尽夸张和华丽的。虽然从游戏类型上看难以摆脱模仿"无双"系列的嫌疑，但是CAPCOM和光荣在动作游戏制作方面的功力当然不可同日而语，相信本作一定能够取得比"无双"更高的评价！

随着发售日的临近，CAPCOM官方也放出了更多的情报。目前公布的人物一共达到了17位，数量上与《战国无双》大致相当。其中既包括真田幸村、织田信长这样的"战国形象代言人"，也有松、浓姬等女流，当然也少不了几个虚构的原创人物。现在就让我们来看看这些人物之间的关系吧。

↑本作的动作场面相当写意，各个主要人物的性格都通过造型和招式刻画得栩栩如生，光影效果也十分眩目。在如此的战场上纵横，才真正是热血男儿的梦想！

松

●松是前田利家的妻子，历史上的松以机智坚强闻名，是利家的贤内助。尤其是前一段时间日本电视剧《利家与松》曾经热播，由松岛菜菜子主演的松在人们心中留下了美好的印象。

猿飛佐助

●「真田十勇士」曾经出现在很多文艺作品中，但实际上这十个人大多是虚构的人物。猿飞佐助就是完全虚构的一位。传说他师出甲贺忍者流派，在打猎时遇到真田幸村而成为幸村的家臣。

极尽华丽的战国浪漫传

根据目前已知的情报，除了以类似于"无双"系列的战斗作为主要游戏方式之外，本作中也包含了类似"恶魔猎人"的风格评价系统。想要打出赏心悦目的连击并且获得高评价，可不能只是猛头砍杀啊。又要勇猛又要有型，能做到这一点的武将恐怕不多吧！



人型兵器本多忠胜?疑惑!

尽管是以战国时期作为故事背景，但是《战国BASARA》显然没有拘泥于历史，而是加入了诸多的空想成分。例如将数个原本不同时期的武将“撮合”到一起、出现了“格林机关炮”之类超越时空的武器等等。而从最新的游戏预告影像中揭示出来的新秘密就是……非人类战斗体的出现?!

听起来实在是有够玄，到底是怎么回事呢?问题就出在本多忠胜身上。从影片中我们可以看到他全身覆盖着厚重的甲胄，双目放出红光，除了装备火炮之外，还搭载了火箭推进器。其他武将的开场字幕是“出阵”，而忠胜却是“起动”，难道是“德川公司研发的人型兵器1号”?（晕）其实本多忠胜作为战国时期首屈一指的武将，留下了许多匪夷所思的传说，例如身经五十余战，但是却从来没有负伤记录等等……也许游戏制作人认为这正是他并非人类的证明吧?呵呵。

战国乱世中纷繁复杂的人物关系完全揭晓!!

织田军：织田信长、浓姬、前田利家、森阑丸、明智光秀
- 织田信长 → 浓姬：妻子
- 织田信长 → 前田利家、森阑丸、明智光秀：部下
- 明智光秀 → 织田信长：返逆
- 伊达政宗 → 织田信长：誓不两立
- 前田利家 ↔ 松：亲密的夫妻

伊达军：伊达政宗
- 伊达政宗 ↔ 真田幸村：最有力的对手

武田军：武田信玄、真田幸村、猿飞佐助
- 武田信玄 ↔ 上杉谦信：宿敌
- 武田信玄 ↔ 真田幸村：师徒关系
- 真田幸村 → 猿飞佐助：部下

上杉军：上杉谦信、春日
- 上杉谦信 → 春日：部下
- 猿飞佐助 ↔ 春日：同门忍者

一揆众：祠

萨比教：萨比
- 祠 ↔ 萨比：信仰不同的对手

岛津军：岛津义弘

德川军：本多忠胜、德川家康
- 岛津义弘 ↔ 本多忠胜：追求武道的对手
- 德川家康 → 本多忠胜：部下

战国是一个纷乱的时期，各个诸侯之间的关系非常复杂，在《战国BASARA》这款包含有虚构要素的游戏中就更加让人有点搞不清楚头绪了。这张任务关系表标示出了一些登场人物之间的对应关系，是否能够对你了解剧情起到一定的帮助作用呢?

□文责/苻菜

DARKWATCH

在人类眼中金钱似乎是万能的。但当邪恶开始侵蚀人间，就连盗贼也会放弃贪婪的本性而投入到拯救和平的战斗当中。不过直到危机显现才发觉事态的严重是否为时已晚？黑暗猎人将用手中的枪给你答案……

PS2	本刊译名：黑暗猎人			
	CAPCOM/UBI	2005.8.15	49.99美元	记忆容量未定
第一人称射击	DVD-ROM	美版	1-8人	17岁以上

《黑暗猎人》这款第一人称射击游戏是由High Moon Studio制作，CAPCOM和育碧联合代理发行的。这样的发行方式的确是比较罕见，而且游戏的内容也非常诡异，《黑暗猎人》的主要故事是传统的吸血鬼题材，这样的恐怖游戏似乎应该发生在荒芜中世纪城堡里，然而游戏的主要舞台却是早先尚未开发的美国西部。这样的设定自然带给玩家非常新鲜的感觉，而且吸血鬼的造型也颇具西部风格，相比“恶魔城”系列中相当复古的妖魔形象，这款作品中的敌人更充满了野性。玩家将在类似西部电影般的环境中，体验在日落的余晖下和荒漠风沙里那种令人不寒而栗的阴森恐怖。《黑暗猎人》将在2005年秋季同时登陆PS2和XBOX这两个平台，喜欢这一类型游戏的玩家基本不用担心会玩不到它了。



↑由于是第一人称射击游戏，因此敌人的出现往往会比较突然，也大幅增加了恐怖感。



←在西部的小镇上骑着马和敌人展开枪战，这一幕在电影中似乎见过。不过这种异样的气氛却是从未有过的。

STORY

《黑暗猎人》的故事叙述的是一个名叫杰里科·克罗斯（Jericho Cross）的盗贼在一次盗窃的过程中，不慎将地狱之门打开了，被封印在里面的古代吸血鬼再次复生。而杰里科·克罗斯并没有因为释放了吸血鬼魔王而得到奖赏，反而成为了第一个被吸血的对象。被吸血之后的克罗斯变成了拥有不死之身的半吸血鬼，为了摆脱这种被恶魔诅咒的命运，克罗斯加入神秘的除魔组织“Darkwatch”，开始向吸血鬼魔王复仇。



吸血鬼传说降临人间

杰里科·克罗斯

【Jericho Cross】

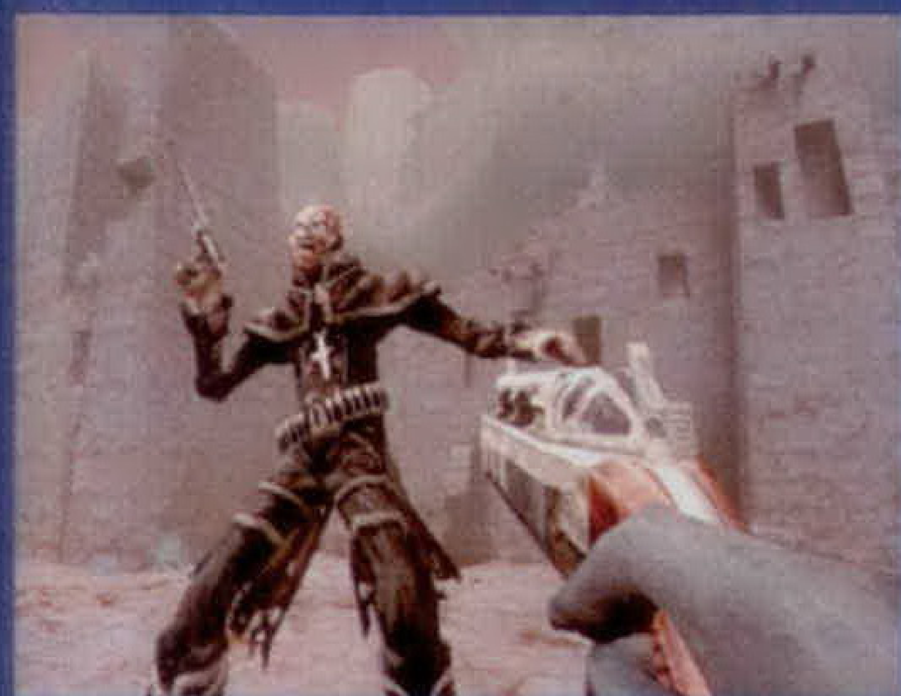
本作中的主角并不是什么超级大英雄，而只是一个良心发现了的盗贼。原本嗜杀成性的他，眼中只有金钱，完全不把生命当成一回事。一个意外的发生，改变了这个已经堕落的灵魂，在面对更为强大的邪恶势力时，残存在他意识里的良善之心终于被唤醒。成为了半吸血鬼的克罗斯拥有了更为强大的力量，而他就要用这种邪恶的力量，将真正邪恶的源头彻底毁灭！



DARKWATCH

用人类的武器去对抗凶残的吸血鬼

这款游戏中的武器非常丰富，玩家可以使用包括十字弩、左轮手枪、机关枪、散弹枪等种类丰富的人类武器来消灭肆意横行的吸血鬼。除了一般的第一人称射击模式外，游戏中也包括驾驶各种配有攻击性武装的交通工具，或者是骑马来进行枪战。另外，主角的半吸血鬼体质也将为原本平常的武器注入各种不可思议的能力，让玩家尽情享受在虚幻与真实间穿梭的乐趣，这同时也解释了一些原本不可思议的事情，例如普通人类的武器究竟是怎么给拥有不死之身的吸血鬼带来伤害的。





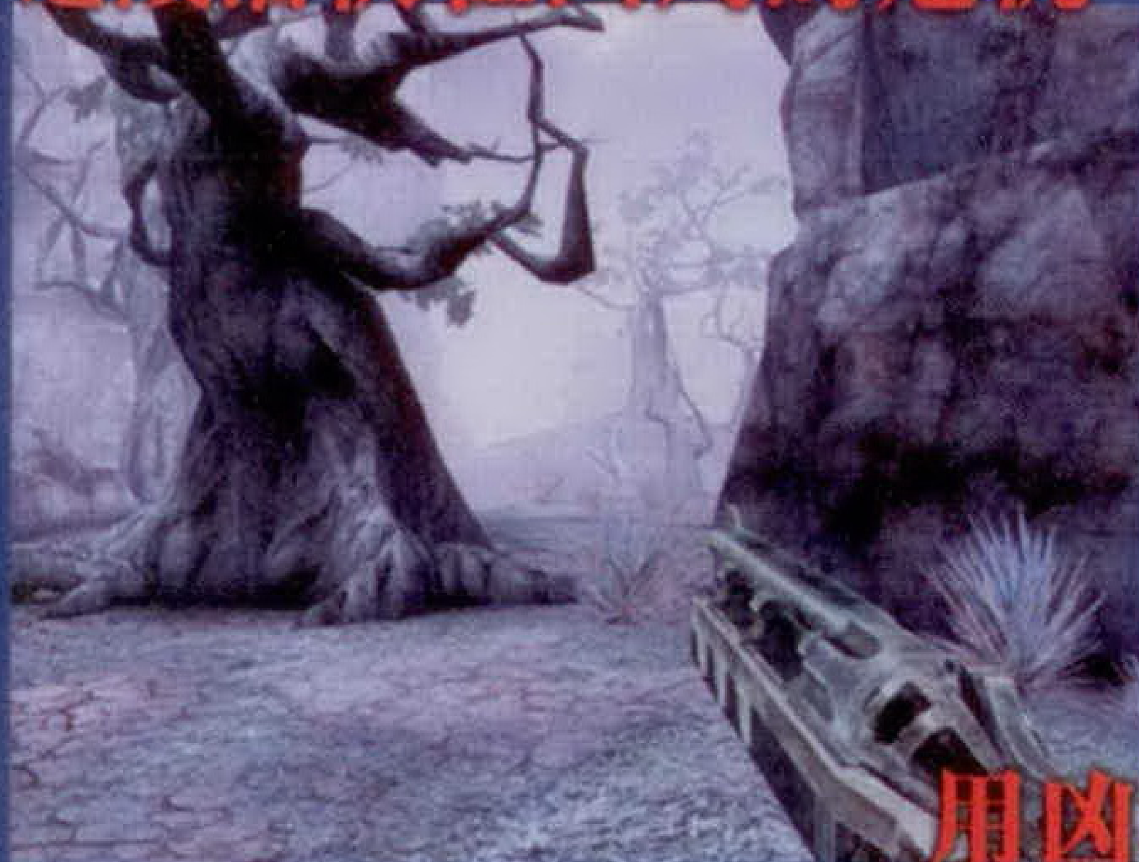
←在一般人类的武器面前，吸血鬼怎么会害怕?可是注入了鬼神之力后呢?它们就只有受死的份儿了。

↓对付鬼怪似乎用这种十字弩其实比先进的机枪更为有效，因为它们同样古老。

融合了西部风格的原设

本作留给人们的第一印象就是风格另类的人物还有周围环境的设定。这款游戏是以一般人熟悉的美国西部风格，再配上吸血鬼的惊悚要素所构成的。其游戏舞台包括雪地、古堡、峡谷、小镇、铁路等，充满着幽暗阴森的气氛以及各式各样的妖魔鬼怪。如此一款风格独特的作品将能满足第一人称射击游戏爱好者对于刺激感的追求，同时被赋予了西部文化的精髓后，《黑暗猎人》的背景越发显得厚重了许多，克罗斯的形象也更加高大潇洒。

迎战潜伏在四周的危机







↑如果站在周围的是人类，那么克罗斯就是名牛仔。

用凶猛的攻击粉碎妖怪的肢体

饿食鬼

外形消瘦的它可不是个病秧子，速度快是它最大的特点。虽说是个小角色，但如果不加小心被他奇袭就惨了

盲力怪

没有眼睛、身材又臃肿，难道它的出现只是送死？看见它手中的斧子了没有？挨一下就知道它的厉害了。

大家在玩第一人称射击游戏时，满眼中看到的几乎都是敌人，所以敌人的设定是否能让人眼前一亮是很重要的。本作中的敌人不能说是纯原创，但是起码糅合了众多游戏人设的长处。既有西方式的野性，又有东方式的恐怖。



→看着这个胖家伙一动不动，可是威慑力却让人不敢接近。



↑在这款与吸血鬼作战的游戏中竟然会有这么经典的“牛仔决斗”场面。敌人的实力还真不可小视，看它已经开枪了，可是我们的主角还在举枪瞄准呢，幸好主角的体力还能够多扛一会儿，不然……

只要有一息人类就会战斗……







□文责/小沛







TALES OF LEGENDIA



这个夏天很值得传说迷们期待，因为系列的最新作“悠远传说”即将在8月25日发售。新作在很多地方与系列前面的作品比起来，还是有一些差别的，看来新作是想有所突破。

PS2	本刊译名：悠远传说			
	NAMCO	2005.8.25	7140日元	记忆容量未定
角色扮演	DVD-ROM	日版	1 人	年龄审查未定

本作已是游戏系列的第七款游戏，跟前几代相比，本作使用了新的人物设计师。其独特的风格跟以往的作品风格有很大差异。但就目前公布的游戏影像来看，NAMCO一贯的风格似乎并没有太大变化，不过游戏系统却有了一定的变化。游戏的战斗系统方面采用了更强调动作性的全新战斗系统“X-MLBS”，这是一个比以往“MLB”系统更富有动作要素的战斗环境，下面我们来给大家做一个详细介绍。

投技

啊？有没有搞错？怎么看到了格斗游戏的介绍？呵呵，相信大家看到这个标题心里都会有点想法，不过要说的是可能是受TK的刺激，就连NAMCO的RPG游戏也强调上动作性了。投技是由爪术派生出来的一个重要技巧，像主角赛内尔这样精通爪术的格斗家都可以使用。只能在敌人倒地时才能使用，同时要离敌人很近才可用出，风险大，不过一旦命中伤害也是非常可观的。





回避系统

在即将受到攻击的瞬间按方向键下，可以回避敌人的攻击，并可转到敌人的背后给予猛烈打击，运用这个技巧可以有效地躲避敌人的夹击，还能够攻击后排的敌人。这个设定是向3D格斗游戏学习的结果。



↑回避在很多时候可以起到非常重要的战术作用，这和很多格斗游戏里是完全一样的。

ClimaxMODE

战斗中逐渐积攒画面下方的Climax，在蓄满后发动的话就能进入特殊模式，一定时间内敌人将不可行动，只能任你随意攻击。还有进化的ClimaxCOMBO，在发动此模式后，再度按下发动模式的按键，则会展开大连击。此时队伍伙伴将相互合作，上演一出连击大戏，同时画面的效果也将变得非常绚丽。

↓进入连击状态后，全员都会给予敌人强力攻击。





↑招式发动！敌人定身！这是攻击的绝好机会！

游戏里还有各种很有特点的攻击方式



↑每名角色都有各自擅长的特殊攻击技巧，其中不乏强力攻击。



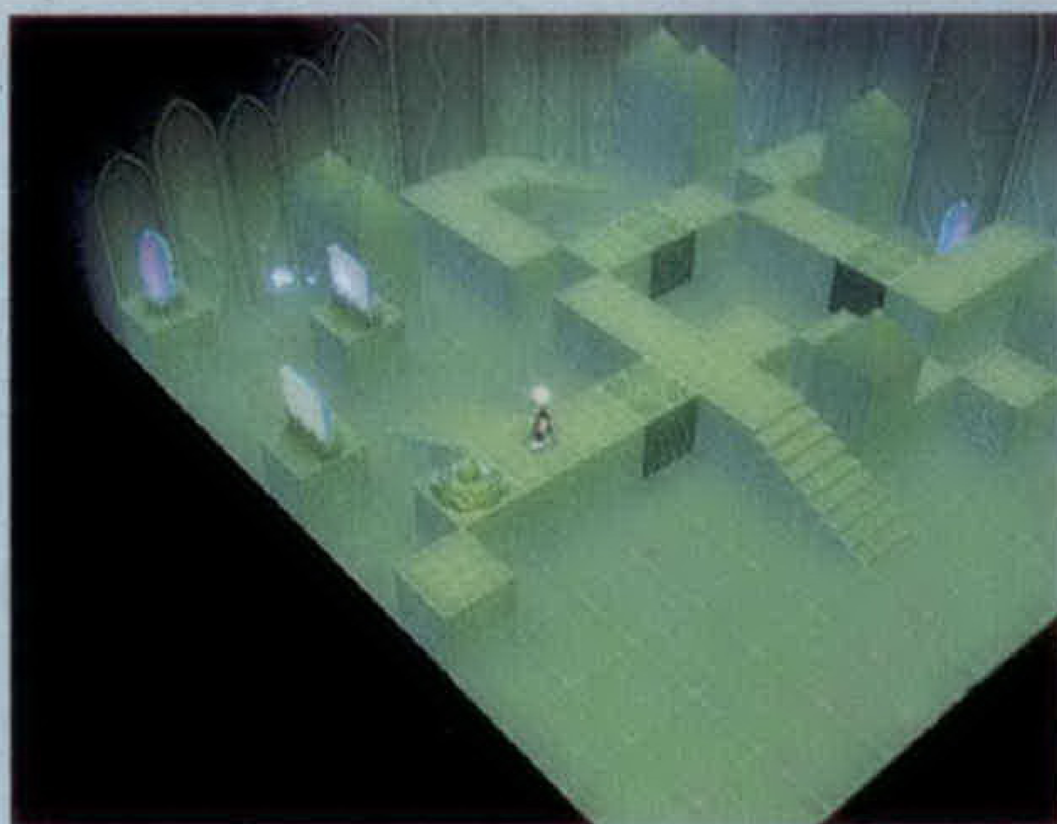
→这个一看就知道是强力的魔法攻击，对这种龙系敌人有特效么？

吃我的雷系魔法！



气氛诡异更加偏欧美风格的故事情节

使用特殊武术“爪术”的少年赛内尔与妹妹夏莉两人乘着一艘小船，在雾气朦胧的大海上漫无目的地漂流。在已经耗尽了食粮，体力就要透支的时候，突然在茫茫雾气中出现了一个岛。并且它以非常高的速度向二人接近，直接冲毁了小艇。兄妹在冲击之下被甩到了岸边，不知过了多久，海浪才将他们二人打醒。等他们醒过来，才发现这根本就不是什么岛。虽然表面被土壤覆盖，并已长满了茂盛的植物，但这下面并不是坚实的大地，而是人造的甲板……没错，这是一艘人工制造的“船”……



↑这里是游戏里的迷宫么？似乎是个很神秘的地方，被雾笼罩的气氛还是营造得非常好的。不过那些紫色的装置又是什么呢？

更加有国际名望的人物设计师参上！

这已是传说系列的第7作了，前面的系列作品的人物设定都是由名插画家猪股睦美、藤岛康介等担任，风格更加细腻、美形，明显以迎合大多数人为主。本作人物设定却大胆采用新锐派画家中泽一登担任，风格绝对比起以往有了非常大的改变。要知道，中泽可是参与了包括KILL BILL VOL.1在内的很多昆汀作品中的动画部分的设计与制作的画师，必定会受昆汀的作品中虚无、黑色、低调颓废等感情色调的影响，这从他的作品就能看得出来。空洞的“唯美”和有性格的“混乱”，哪一个艺术价值更高呢？答案是当然的，而且这样的画风更加国际化，也更加硬气。想必会更受欧美玩家的喜爱，在欧美等地区会有机会取得成功。



←精彩的战斗场面，传说系列虽然是一个RPG游戏系列，但一向都是比较强调动作性的。本作将更加强调动作性，很多设定都比较向动作游戏贴近。



↑发动协同连击时的精彩画面，不仅招数的威力强大无比，画面也变得非常绚丽。



←队伍协同攻击！敌人都不知轰到哪儿去了。这个特殊的攻击手段相信会在本作中占有非常重要的战略高度，一定要常用。

看我们部队全员的合作攻击！破坏力超强！

瓦茨拉夫·波拉特

CV：小杉十郎太

性别：男　年龄：36　身高：205cm
职业：库鲁赞特王统国独立师团长

20年前首次率领库鲁赞特王统国的师团，战斗在战场上。这之后他在诸多战役中立下功劳，他的名字在各国间广为传扬。这之后，他自恃才能远胜国王长子，开始暗中筹划篡权大事。他手下的3名强将对他忠心耿耿，但是他为何要袭击梅尔内斯的末裔夏莉呢？这还是个谜。



你实在是太弱了，我懒得跟你说话，别想活着离开！

闪红之梅拉妮

CV：佐藤优子

性别：女　年龄：28　身高：170cm
职业：独立师团三重盖茨专属魔物师

瓦茨拉夫10年前开始应用于实战的爪术特殊作战部队的一员，经过10年的效力，她与瓦茨拉夫间的默契远超人们的想象。经过10年间的效力，她也经历了大小上百场战争，似乎她对在战场上用爪撕裂敌人有着特殊的享受。她的身份是魔物师，但是她能使用什么样的魔物呢？



梅鲁内斯的女儿在这里正式登场！乖乖地给我受死吧！

烈斩之斯汀库

CV：大场真人

性别：男　年龄：40　身高：190cm
职业：独立师团三重盖茨专属剑士

正体不明、经历不明的蒙面战士，从5年前加入特殊作战部队之后成为正式的一员，但资历是最短的。从来都是蒙面、沉默寡言的他，在特殊作战部队中与其他二人关系处得并不是很好。但总是非常冷静，能够指出事物要点的他，似乎是这个特殊作战部队里最有智谋的人。



想说大话的话，还是先从战场活着离开再开始废话吧！

幽幻之卡西尔

CV：高户靖广

性别：男　年龄：32　身高：185cm
职业：独立师团三重盖茨专属特殊工作员

同样是10年前开始应用于实战的爪术特殊作战部队的一员，从谍报到破坏等隐秘任务都是由他来一手操办。性格上他非常怪癖，甚至可以说有某种程度的变态，以虐杀为享受。与梅拉妮一样，他也是参军10年的老兵了，他的作战能力一直深深地被敌人惧怕着。



哼哼哼……迷惑吧！困扰吧！之后，就这样给我死吧！

□文责/无无

用“XBOX上最强的动作游戏”来形容《忍者外传》肯定不会有人反对。目前TECMO还没有公布它的续作信息，一定让Fans们等得心焦了。不过别着急，这一款《忍者外传·黑》可以先缓解一下你的期待之情。

XB	本刊译名：忍者外传·黑			
	TECMO	2005年9月	价格未定	——
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	18岁以上





众多的新增要素 带你重返忍者世界

《忍者外传·黑》所包括的特点还有：支持XBOX LIVE网络，玩家可以上传自己的游戏成绩到网络上进行排名；除了《忍者外传》原作之外，还包括了以前的两个资料片的全部内容；从未公布过的资料影像，向你介绍《忍者外传》的制作内幕，还有未在游戏中采用的关卡等等；此外制作者还表示画面质量和声音效果会得到进一步的提升，值得期待！



←大魄力的战斗，临场感十足。原作的画面已经相当完美了，不知道在「黑」中还能有什么样的进化呢？真是恨不得现在就能亲手玩到啊。

NINJA GAIDEN

作为加强版性质的《忍者外传·黑》自然是在原作的基础上新增了不少要素。其中最主要的就是增加了“Ninja Dog”（忍犬）和“Master Ninja”（超忍）两个难度，一个面向超级菜鸟，另一个则面向动作达人，不同层次的玩家都可以享受到游戏的乐趣了。其次，新增的任务模式中包含了数个全新设计的任务，例如最速挑战、BOSS战等等，已经把原作打得滚瓜烂熟的玩家又有新的挑战了。此外，游戏中还包含了众多的隐藏要素。比如街机版的《忍者外传》——这可是它第一次在家用游戏机平台上出现哦。本作将于今年9月份发售，但是价格等细节尚未公布。



→本作包含了一个“任务模式”(Mission Mode)，你可以在这个模式中进行Boss战、Time Attack等全新挑战。

↓好游戏一定要经常“温故知新”，接着“黑”的发售，大家赶快再来体验一次《忍者外传》的魅力吧！





最强忍者重出江湖，龙剑无敌！

□文责/荇菜

扮演超能力英雄打倒邪恶的毁灭博士



灵活运用各种超能力来战斗

→游戏过程中有非常丰富的任务等待玩家去完成，隐藏要素也不少。



←本作支持双人合作模式，玩家可以和朋友一起进行游戏打击敌人，也可以在多人模式中选择自己喜欢的队员与其他玩家对战。



→约翰尼·斯托姆平常总是喜欢把自己包裹在火焰之中，他可以制造出火枪，自身发射子弹，甚至是控制火焰的走向等。



→苏的两大特殊能力一是隐身一是创造力场，有了这个蓝色球形力场的强力防护，普通的光束武器攻击基本上就能完全无视了。

FANTASTIC 4

PS2	本刊译名：神奇四侠			
动作游戏	Activision	2005.6.27	49.99美元	记忆容量未定
	DVD-ROM	美版	1-4人	13岁以上

改编自曾创作了《X超人》的扎克·佩恩新画的同名漫画“神奇四侠”，这款跨平台的游戏将于电影首映日之前上市。顾名思义，“神奇四侠”是由4个具有超能力的人组成。他们本来是乘坐飞船到太空中去执行任务，在执行任务的过程中意外受到一种特殊射线的照射，这次事件不但改变了他们的体质，同时也赋予了每个人一项特殊的能力。之后这四个人自发组成了一个特别行动团体，也就是“神奇四侠”，利用超人的能力完成各种不可能的任务。小组的头儿是里德·理查兹，其能力是可随意伸长自己的身体；小组中唯一的女性，同时也是里德的女朋友苏·斯托姆，特长是隐身与创造力场。苏的弟弟，约翰尼·斯托姆，最擅长的就是对火的控制；驾驶员本·格雷姆，则可以将全身石化，坚硬无比。



↑玩家可以自由切换队员，或是与其他队员组合攻击。



↑主角可以通过不断的打败敌人来提升自己的等级。



↑游戏中采用了类似电影的表现手法，故事将从电影版的结局部分开始，四侠们继续同邪恶势力斗争打倒毁灭博士。任务和场景也都是厂商完全原创的。

F4?我们是神奇四侠 超级偶像可不是好当的

□文责/北斗

DOUBLE-S.T.E.A.L THE SECOND CLASH





系列第一作最早发售于02年年底，当时以高素质的游戏画面吸引了不少玩家，如今最新作已经确认今年八月发售。

XB	本刊译名：飚车二人组·二度撞击			
	Bunkasha	2005.8.4	6090日元	记忆容量未定
赛车游戏	DVD-ROM	日版	支持网络对战	12岁以上

速度与暴力结合之后迸发出耀眼火花!!

游戏和前作一样，仍将是一款兼具华丽视觉表现与火爆动作要素的赛车游戏。而且游戏内容、收录车辆以及场景地图等都大幅增加，至少会是一代的两倍以上。前作中让不少玩家诟病的难度过高和操作感不够灵敏等缺点也得以纠正。





←比赛非常激烈，尤其是在与别的车辆碰撞时一个不小心就会作茧自缚。

全力打造XBOX超强画面赛车游戏

精美的游戏画面是本作一大卖点，并支持D4。虽然XBOX支持高解析度输出，但真正用到这一点的游戏并不多。大部分XBOX游戏一般都只支持最大480p（D2）的解析度，如今本作不但支持720p，甚至还将支持1080i解析度，从目前公布的截图来看，这款游戏的视觉效果甚至可以与XBOX360游戏媲美。



↑游戏中的地图可以进行最多八倍的缩放，如此一来我们在查看线路和地理位置时就会非常方便。在比赛过程中随时查看地图并及时找到捷径的话对成绩的提升大有帮助。



←与警车的激烈追逐战似乎已成为此类游戏必不可少的项目。

没什么不能撞



↑本作并不是一款纯竞速类型的赛车游戏，利用场景中的地形进行花式表演将会使游戏更加精彩。

精彩回放



←和现在绝大部分赛车类游戏一样，精彩镜头回放已经成为必备系统。

车辆五花八门

游戏中登场的车辆种类非常丰富，包括各式各样的赛车、普通的轿车、大型卡车、警用巡逻车、坦克车，甚至还有古董级的老式车辆。

激烈冲撞

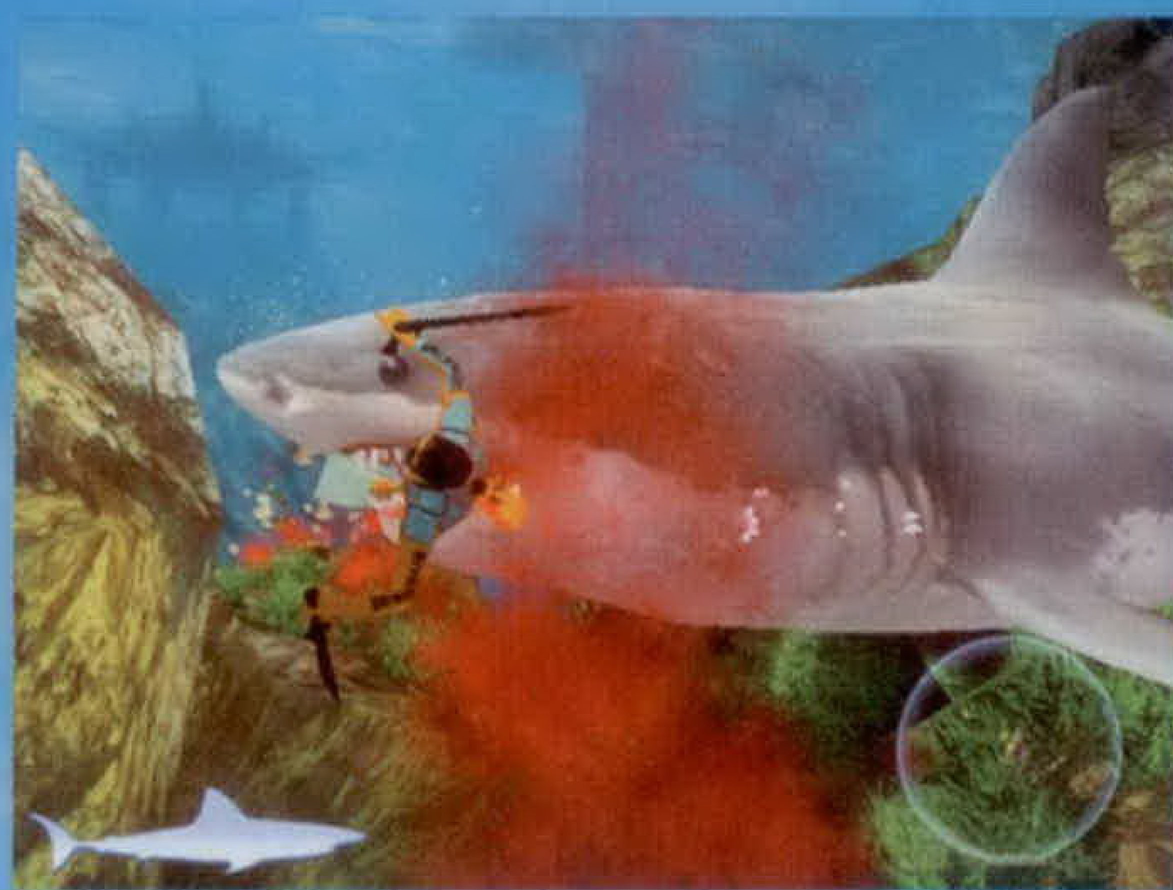


←公路上飞驰着的车辆可以说什么样的都有，左图中的场面随处可见。

□文责/北斗

化身成为变异大白鲨制造出无尽的恐慌





随着与外界大型公司联系的日趋紧密，艾米提小岛上的经济水平得以大幅提高；不过凡事都有其两面性，岛上逐渐增长的人口和繁荣景象同时也吸引了主角大白鲨JAWS的到来。当首席执政官的儿子死于大白鲨的致命攻击之后，终于激怒了执政官，他雇佣了行内大有名气的鲨鱼杀手克鲁兹·鲁多克前来对付JAWS，同时一心想将JAWS抓住进行研究的生物学家迈克尔·布罗迪等人也在前面撒下了围捕的大网。在游戏中我们要扮演大白鲨JAWS躲过人们的追杀和捕猎，估计本作很可能会出现不少血腥场面；与该公司曾经在MD上开发的海豚大冒险的可爱风格相差甚远。

←JAWS会遭遇到各种各样的敌人，除了人类还有许多海底生物与之为敌，据称还会与体形硕大的虎鲸等进行BOSS战。

在海洋之中 一切只能依靠自己 残酷的生存环境

→游戏中的场景绝大部分都是发生在水下，厂商在对水底环境的刻画上花费了相当大的一番功夫，让人有身临其境的真实感。

海底环境营造效果相当逼真



恐怖之王再袭小海岛



游弋在海洋上的捕鲸船 让人头疼的敌人

←人类往往是动物最大的天敌，这几位手中的捕鲸叉会对JAWS造成很大杀伤。

→不论是在陆地上还是海底，生物界永远都会遵循弱肉强食的规则，要想生存下去就不得不“痛下杀口”。而这些几乎疯狂的画面将在游戏中得到淋漓尽致的表现。



JAWS UNLEASHED

“大白鲨”曾是1975年轰动全球的大卖座电影，也是著名导演斯皮尔博格的成名作之一。电影描述了一条身体突变，长度超过15英尺的巨大鲨鱼袭击人类的故事，前后一共推出过四作。这次终于决定推出游戏版大白鲨，本作由欧洲游戏开发商Appaloosa开发，Majesco负责发行，是一款多平台动作游戏。

PS2	本刊译名：大白鲨			
	Majesco	2005.8.16	39.99美元	记忆容量未定
动作游戏	DVD-ROM	美版	1人	13岁以上

EDITORS' VOICE

编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

6月1日 ▶▶▶ 6月16日



PERFECT 编者论派 ●追求完美派 极端追求游戏细节



无无 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行



北斗 编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视



飞月 编者论派 ●人设至上派 以最初印像感受游戏



管饱

喧哗番长

喧哗番长



PS2	SPIKE
	动作格斗
DVD-ROM	2005年6月9日
日版	800KB
1人	12岁以上

风行80年代日本的暴力青春文化的系列产品，请来了当年的著名影星岛大辅作形象代言，并以当年出道曲目当作主题歌。

相当有意思的另类游戏，不仅搞笑地描绘了不良少年在街头鬼混的过程，也把日式古惑仔的纨绔做派得演绎到了极点。尤其两人用目光对峙的设定算是个相当新颖的创意，估计所有人看到如此夸张的场面都会拍案叫绝！不过以动作游戏的标准来衡量本作的话，仍然存在一些令人失望的硬伤，比如角色移动不够流畅、同屏人数增多后拖慢现象，会在一定程度影响到玩家继续投入的信心。

非常好的一部作品，游戏中的要素意外的丰富，可玩性非常高。扮演高中老大四处与人交战，这激情而不良的青春还是有搞头的。与古惑仔那种小流氓不同，日本的不良少年很讲规矩，游戏中有“男气值”，相当于黑道的道德值，如果不按规矩走的话数值就会降低。流氓打架也有道行，真让人有点不可思议，不过也没什么，正所谓盗亦有道么。

喧哗上等！虽然同样是一款自由度非常高的黑道角色扮演游戏，但玩起来和在欧美大红大紫的GTA完全是两种感觉。LOADING画面时的番长语录相当经典，最强的就是游戏中的"流氓道德"设定，要做一名合格的小混混竟然还得在打架前对眼神，说行话，按规矩走完全套路数才成。叉开双腿蹲地上蓄气以及平常低着头将手插裤兜里走路的姿势都极为传神，游戏中的恶搞成份相当多，强烈推荐！

很久没玩到这么过瘾的游戏了，当一个正义的流氓，带着小弟大咧咧的走在路上找人挑衅打群架顺便再“拣”个钱。番长果然是很有前途的职业！虽然可以二话不说上去就扁人，但是会降低道德度，正规的方法还是先“放电”再根据提示将几段词组成一句正确的流氓用语，这样才真正遵守“职业规范”。除了系统外，游戏在小细节刻画上也很细致，比如LOADING画面的“番长用语”、蹲下来蓄气、路边奔走狂呼的行人等，将一个标准的日本番长形象活灵活现地呈现在眼前。最后提示，好孩子们千万不要学啊！



解闷

足球人生2

サッカーライフ2



PS2	BANPRESTO
	经营模拟
DVD-ROM	2005年6月9日
日版	2320KB
1人	全年龄推荐

扮演球员经纪人的游戏，将球员进行培养后与各联赛俱乐部签约，从而推动情节发展。游戏同样有着庞大的数据库和复杂的系统。

非常纯粹的足球经营游戏，虽然系统设定与SEGA的创造球会有着天壤之别，但是玩家还是会忍不住用球会的标准来衡量，而结果当然是令人失望的。平心而论，游戏的画面比前作华丽了不少，但是实际的游戏过程却无法让足球玩家全身心的投入，其原因在于经营的成分超出了对于战术的挑战，另外，一些界面和细节设定也与主流的足球游戏存在着比较大的差距。因此对国内大部分玩家而言，恐怕难有太大的兴趣。

其实作为球员经纪人，将球员进行培养后与各联赛俱乐部签约来获得资金的这种做法总让我心里很不塌实，难道说我就是人贩子？除去道德上的谴责之外，本作还是不错的，比起球会来，只培养一个选手的做法比较聪明，可以弥补公司技术力的缺陷。在没有球会新作出现的现在，各位足球经营类的爱好者可以尝试一下本作。

不得不说，作为一款育成足球游戏，本作在育成上不如创造球会，在足球比赛上又不如实况和FIFA。尽管游戏本身素质并不算差，但如此一对比差距就比较明显了。游戏系统方面，和1代相比更为细化，比如自行设定球员面貌、可通过手术治疗伤病等，但游戏上手比较困难，初次接触本作的玩家可能玩上半天都还搞不明白。有耐心有时间并且喜欢此类游戏的玩家还是可以试试本作的。

画面清新和对于球员培养路线的安排，是系列一贯的风格，而本作的画面更加漂亮，设定也更趋真实化。不过球员无法在本国进行培训的安排有些让人失望，所以本人宁愿从足球弱国创建角色。另外，游戏对于新人从板凳到主力的艰辛成长过程描绘得非常到位，也非常真实，在其中玩家可以设身处地的感到作为职业球员所必须经历的磨难。与创造球会相似，本作的设定和数据都非常庞大，因此其中的魅力很难用只言片语表达清楚。



点心

重装传说 沙尘之锁

メタルサーガ 沙尘之锁



PS2	SUCCESS
	角色扮演
DVD-ROM	2005年6月9日
日版	102KB
1人	全年龄推荐

昔日名作的最新作品，对从FC年代过来的RPG爱好者有着不可抗拒的巨大吸引力，游戏的品质还算是非常不错，值得一玩。

这大概算是通过时间最短的游戏，在进入游戏前选择“继承家业”便可以毫不费力的“完成”游戏！当然，在如此恶搞的设定背后，仍然可以看出制作人对于轻松游戏的追求，其中最显著的特征就是：游戏的自由度相当之高，大胆去除了对于进入各个区域的情节限制，而且玩家可以在任何时间进行SAVE后退出，相当便捷。游戏的难度偏低，画面似乎也与这个时代脱节。实际的游戏意义不是很大。

没什么可说的，多年前玩过FC版，关注！游戏做得真朴素，零七碎八的玩意一概没有，画面也是很朴素，也许有人就要失望了。但当年那些经典的设定和系统全都健在，玩游戏的时候就让人不禁怀念起往昔岁月来了……虽然DATA EAST现在早已人去楼空，但有这样的作品能够传世，也算是不幸中的万幸了。

没有开场动画，没有CG，游戏画面一般，本作的第一印象颇为让人失望。继续玩下去，战车改造系统与租借后的战斗所得金额提成、自动售货机上的购物抽奖活动、酒吧里的点歌机和被冠上皇帝姓名的青蛙们的赛跑，干掉通缉令上的罪犯领取赏金等等超经典设定完全再现！绝对让重装FANS大感动的作品！没有军号秘技助阵的战斗以及多达800个的支线任务无疑会让接触过前作的玩家不能自拔。

继上次的GBA版本之后，经典《重装机兵》系列终于以《METAL SAGA》之名再现人世。这次推出的PS2版首次采用了3D画面，人设风格也相当独特。新作的最大特点就是其惊人的高自由度，玩家可以决定故事发展的方向，地图上也没有既定路线，扮演一名赏金猎人随心所欲到处游历，接受自己想要挑战的任务。由于游戏中可触发的事件和分支剧情相当多，所以玩起来决不会无聊。怀念FC时代的人不妨玩玩本作，体验一下不同的感觉。



解闷

蝙蝠侠·前传

Batman Begins



PS2	EA
	动作冒险
DVD-ROM	2005年6月9日
美版	76KB
1人	全年龄推荐

游戏素质算是比较不错，配合电影的影响力相信此作定会吸引很多人尝试。与一般的美版游戏不同，本作在细节上也很重视。

电影《蝙蝠侠 前传》还没看到，游戏就抢先登场。游戏由曾经制作过《007 夜火》的EUROCOM担当，由于有漫画和电影的号召力坐镇，所以想必会有一大批FANS支持。个人英雄主义的剧情设定和3D画面都充满了浓厚的美式风格。各种蝙蝠侠的独特动作在游戏中都得以再现，操作起来也可以很快上手，很多细节以及系统设定上也有出彩之处。3D游戏画面在氛围的营造上相当到位，配合背景音乐给人一种电影般的感觉。由于是电影改编作品，难免缺乏新意。

电影还没出来，游戏都已经玩上了，这世道强啊。作品的确看得出是花了一些心思，更加注重细节部分，想要摆脱美版游戏粗糙的阴影。游戏操作比较简便，手感尚好。但与夜空的背影一样，游戏中我们更多地需要在夜色中潜入敌人阵营进行攻击，这似乎与美式英雄们一贯提倡的以暴制暴的宗旨有一定差距。

与同期上映的电影一样，本作剧情是以昆布西成为蝙蝠侠之前的经历为主。不知是由于故事背景本身设定的缘故，还是因为这次是由分裂细胞的作家执笔负责游戏剧本，总之本作前期玩起来给人的感觉就是潜入的成份要多于打斗成份。不过利用新增的敌人恐惧值看着敌人不再只是单纯砍杀，还会因为对你恐惧程度的不同而做出各种反应，这点倒还有点意思。

黑色紧身衣勾勒出一身完美的肌肉，穿梭于黑夜以暴制暴的蝙蝠（口水……）。相对超人、蜘蛛侠等众多美国超级英雄，月亮最欣赏的仍是蝙蝠侠。没有超级神力，布鲁斯韦恩只是一个有着悲惨童年记忆的普通人，他的每一场搏斗都更加艰巨。EUROCOM利用原作的基础与电影同期推出。剧情以《前传》为基础，融合了潜入、冒险、动作等多种要素，从人物刻画和场景上成功地营造出了原作落寞阴郁的气氛，敌人的应对设定新颖，斗篷的飘动和蝙蝠般腾转跳越的动作也相当华丽，不过毕竟还是电影改编而来的游戏……

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2

XBOX

GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

6月1日 ▶▶▶ 6月15日

	盛宴	管饱	点心	解闷
游戏	杀手7 キラー7	荣誉勋章 欧陆强袭 MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT	蒸汽男孩 スチームボーイ	救主降临 Advance rising
机种	GC	PS2	PS2	XBOX
厂商	CAPCOM	EA	BANDAI	GLYPHX GAMES
游戏类型	动作冒险	第一人称射击	动作冒险	动作冒险
媒体	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM
发售日	2005年6月9日	2005年6月7日	2005年6月9日	2005年5月31日
版本	日版	日版	日版	美版
记忆容量	63KB	94KB	99KB	——
游戏人数	1人	1-8人	1人	1人
玩家对象	18岁以上	17岁以上	全年龄推荐	13岁以上









杀手7

天尊出品的动作游戏，独特的画面效果和深邃的世界观讲述了一个高潮迭起的精彩故事，整个剧情完全可以当作一部电影来看。

荣誉勋章 欧陆强袭

著名FPS作品系列的最新作，新作吸取了系列前面作品的很多经典要素，在公司对此类游戏逐渐驾轻就熟的时候，出品的游戏是值得信赖的。

蒸汽男孩

由动画大师大友克洋的最新作品而来的游戏，虽然又是一个动漫作品的改编作，不过似乎摆脱了此类作品一贯给人的素质低下的感觉。

救主降临

制作小组事先为这款游戏所作的宣传让人感觉本作将非常精彩，但实际上除了剧情不错之外，本作似乎名不副实，实际表现一般。



小沛 编者论派 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏

杀手7：10

评这个游戏还真有难度，如果是GC版的话还可以给10分，PS2则要扣操作感一分，因为瞄准实在欠佳。其余的两个版本就没什么区别了。这款游戏的风格其实并不见得会讨好每一位玩家，小沛的评分完全是出于这款游戏的创意和整体结构的考虑，而画面上只能说是将一种另类的氛围发挥到了极致，不见得是不好，起码要让人适应一段时间，因为真的很血腥。

荣誉勋章 欧陆强袭：8

以厚重的二战为背景题材的这一系列一直有着不低的素质，本作依然保留了其一贯的风格，如真实的二战资料，以真实战役为依据的战斗任务等。至于操作感，这款游戏也属于是上乘作品，瞄准比较方便，同时键位的设定也有多种个性选择。不过PS2在画面上的表现就比较差了，特别是丢帧现象严重，玩久了容易晕，只有在习惯了之后才能真正投入到游戏当中。

蒸汽男孩：7

事先吹得神乎其神的超强动画，现在改编成游戏之后发现该作和动画一样，没有人们事先想象得那么好。也许是因为想要借助动画的影响，而忽视了游戏本身的内涵，本作给人最大的印象就是制作粗糙。主人公的动作要素非常少，而且在游戏中的协调性也很糟糕，动作非常难看，如果不是看过动画的人，估计不会有兴趣来玩这样一款缺乏诚意的作品。

救主降临：6

什么叫名不副实？这就是最佳范例。并不是说这款游戏有多差，而是制作小组事先为这款游戏所作的宣传让人感觉是真正的超级大作来了。要说剧情，其实还可以，终归是出自著名小说家之手。而游戏画面则是差得可以，而且作为动作冒险游戏却没有良好的操作感，视角也不是很体贴，那么这款游戏还能带给玩家什么样的震撼呢？顶多是炒作程度的震撼吧。



彩火 编者论派 ●理论研究派 书本知识极其丰富

杀手7：9

非常诡异的一部作品。这部作品的诡异不但来自画面风格，更是来自故事背景，甚至连游戏菜单、过场设计等等每一个环节，都突出体现了一个血字，甚至连打击敌人的方法，诸如一定要命中敌人要害这点设计，都可谓体现出了“变态”两字。当然，游戏的操作手感还是相当出色，尤其是在玩GC版的时候，相对细腻的准确感能体会得非常明显。

荣誉勋章 欧陆强袭：9

经过“前线”、“日出”等系列铺垫出来的经验，本作已经在游戏系统、人工智能和关卡设置等等每个细节，都提升到了一个全新的层次。倘若不是PS2版仍旧出现比较明显的丢帧现象，否则这款游戏将给我们带来近乎完美的感受。特别值得一提的，是本作战友合作，虽然并非本作首创，但操作非常简洁，终于让玩家可在二战题材中体验到跟战友冲锋陷阵的感觉。而且射击感也非常出色的。

蒸汽男孩：6

根据动画改编的游戏，无疑更多还是要依靠动画原作的魅力，何况是第一款作品，自然很多地方都相当简陋。尤其是为了突出情节连贯的重要性，使得本作在游戏流程方面非常粗糙，根本无法逃脱动漫改编作品流程无聊的惯例。主人公雷在游戏中表现得有些怪异，除了爬楼、登高和跳跃外，走路姿势实在太别扭，加上画面简陋，使得本作很难赢得大多数玩家的喜爱。

救主降临：7

这原本是我寄予一定希望的作品，尤其是听说其制作小组希望将其打造为一部历史很浩荡的长篇巨作，更对其报有很多期望。然而事实证明，仅有愿望和艺术手法，而没有技术实力，游戏是绝对无法令人满意的。本作确实具备了类似星战外表的叙事手法，大量的情节铺垫下，却是令人嗤之以鼻的画面表现，更无须说画面稳定性的不足。因此本作算是现在眼高手低的一个典型代表了。



唯夜 编者论派 ●究极耐心派 面对读盘毫无惧色

杀手7：9

风格十分怪异的游戏，说它诡异，但游戏的基本故事结构却又正统通俗得可以——打倒威胁世界和平的组织；但能说它正常吗？游戏从画面风格到人物对白和后台关系，以至各种音效，无时无地不在表明这是一个心理扭曲+变态的世界，可就是在这种心理变态中，游戏展现出独特的诱惑力。游戏的操作别具一格，对敌作战也很讲求策略性，多重人格间的切换独具魅力。

荣誉勋章 欧陆强袭：8

很写实地展现出了炮火连天中又弥漫着战争的冰冷的气氛，游戏场景横跨欧陆和北非，把二战知名战役串连在了一起，玩起来很有气势和成就感。我们要顾及的是一个小队的行动，这无疑又加重了策略规划成分。本作中的分支任务不单是满足游玩上的要求，同时也可以丰富整个故事，是很和谐的设定，不过完成全部分支任务后也没什么隐藏奖励，算是有些缺憾。

蒸汽男孩：8

游戏的品质比较出乎我的意料，能看出制作得很用心，并非简单改编之作。画面处理得很干净，BGM也颇有气氛，带给人很舒服的感觉，游戏的设定简洁，一些谜题设计得有趣味而又不失于繁复，整体节奏把握得不错。除了再现原作的蒸汽世界之外，也引入了诸如收集成长之类主流的流行元素。缺憾在于动作性不够突出，跳跃的手感显得比较飘忽。

救主降临：6

它几乎让我吐了，所以也就是这个分数。令我感觉想吐的原因倒不是说其素质有多烂，因为我没有机会领略那么多——在那之前我的眼睛就被画面不断的连续丢帧弄得十分难受，看久了真的有恶心的感觉。游戏的人物建模还算可以，但背景的描绘和上色就显得业余了，很多地方仿佛就是单一色调喷涂上去的。制作技术上的薄弱浪费了不错的开场音乐和背景设定。



芥菜 编者论派 ●重度精修派 对沉迷的游戏极了解

杀手7：10

从《杀手7》这个游戏中，你可以体验到恐惧、疯狂、分裂、混乱，但就是不会体验到轻松和愉快，而这也正是游戏制作者想要达到的效果。别出心裁的画面只是这个游戏的特色之一，而它真正的优秀之处在于卓越的剧本，和与之相呼应的音乐、对白、整体气氛营造。当然它绝不是毫无缺陷，但是已经足以配得上10分的评价！

荣誉勋章 欧陆强袭：7

粗看起来很爽，仔细推敲起来不怎么样，我觉得这就是对本作最中肯的评价。《荣誉勋章》经过数代的发展，已经基本上成熟起来，画面、音乐、手感甚至剧情都达到了比较令人满意的程度。但是作为EA的游戏，怎么也摆脱不了“流水线产品”的感觉。在本作中最明显的表现就是敌人AI低下，细节部分令人毫无投入感，可谓是一处硬伤！

蒸汽男孩：8

大友克洋的画风不能说很漂亮，但是让人看上去很舒服。而在本游戏中，原作的画面得到了很好的再现。整体显示效果干净明快，给人清新的感觉。作为一个动作冒险游戏，本作的手感属于中上水准，解谜设计也可以令人满意。在大量粗制滥造的动漫、电影题材改编作品中，本作可谓是鹤立鸡群。无论是不是动画fans，都值得尝试一下。

救主降临：5

除了故作大气（请注意，是“故作”大气，而不是大气）的背景音乐之外，还能给人留下印象的就只有两点：一是糟糕的视点，二是严重的跳帧，玩的时间稍微长一点就让人眼部疲劳。游戏的整体素质只能用中下来形容，与制作组“打造史诗巨作”的豪言相比实在是反差巨大。看来这又要成为“眼高手低”的经典范例了。



スチームボーイ STEAMBOY

19世纪中叶，正是全面的蒸汽动力时代，在举办了首届世界万国博览会的英国，怀揣恶意的美国财阀、灵动洋溢的天才少年、死而复生却已陷入偏执的父亲、高傲蛮横而又真诚的少女……命运的交错，就此展开。

PS2	本刊译名：蒸汽男孩			
	BANDAI	2005.6.9	7140日元	99KB
动作解谜	DVD-ROM	日版	1人	全年龄


游戏的原作动画监督是日本动漫界宗匠级的人物大友克洋，他的作品一向以刻画写实细腻、空间和人物塑造纵深感强、气势浑厚著称。

蒸汽时代雄浑&厚重的气息 奔走于发明&冒险世界的男孩

出身于发明世家的少年雷，突然收到了由祖父寄来的一个被密封的神秘金属球。这颗球凝聚着一个伟大的发明，它能在内部以超高压封住蒸汽，从而可以提供难以想象的能源和动力。但超越时代的发明永远都具有两面性，这种能源是为文明所用从而为世界创造幸福，还是被恶魔所掌控而带来毁灭和灾难？游戏的开端大体上承接动画的末尾，一番别样的剧目在蒸汽弥漫中上演。

在寻找各种阀门中前进！

游戏流程的推进基本上是利用对应的转轮阀门或扳手来打开前进道路上的门。此外有些地方还需要以小游戏的形式解开“蒸汽机关”，具体游戏规则各不相同。

左摇杆控制雷的移动，□为翻滚动作，×为跳跃，○为确认键；L1为切换屏幕上信息显示与否，L2显示地图，R2则是使用金属球“SteamBoy”进行喷气攻击，按住可以持续攻击，但会一直消耗蒸汽。

SELECT为显示人物状态，按○可在其与地图间切换。



↑利用蒸汽喷射攻击时要充分考虑到它的准备时间。

←左图中的机械就是蒸汽补充装置。

收集机械零件，提升能力！



↓各个区域的零件数量在地图上会明确标识出来，十分体贴。

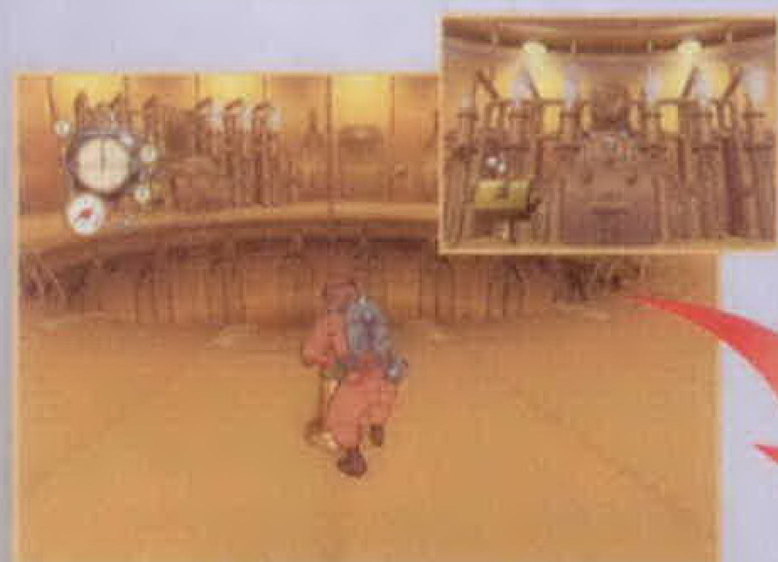


←那个年代很常见的传声筒，可以与其他人对话，但最主要的作用还是SAVE。

在游戏中的很多场景里都存在着“零件”，积攒一定数目的零件雷就会升级，习得新的能力。具体升级所需零件数可在状态菜单里查看，有一些场景里的零件在早期缺少相关能力之前是拿不到的。注意升级并不会提升体力和蒸汽能量上限，它们是随着游戏流程入手相应的道具才会提升。

比如升到Lv2的时候，就可以在跳跃时按R2，借助蒸汽的反作用力形成二段跳。

游戏初期攻略，多多对照地图哦！



这里记得先向右走，再去左边，然后再向中央前进。左右两侧的攀爬和喷汽机关都很简单。

一开始要转动上下层各三个阀门以使扳手运作可能，这样就可以升起下层的铰链，把之前由于震动而掉落的阀门拣回。





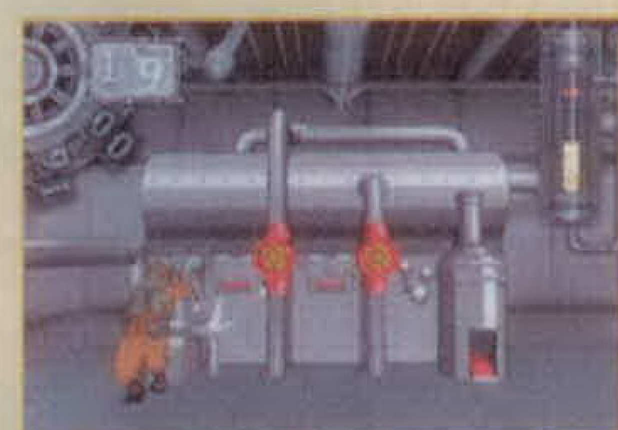
一旦被敌人抱住了要连打○挣脱。

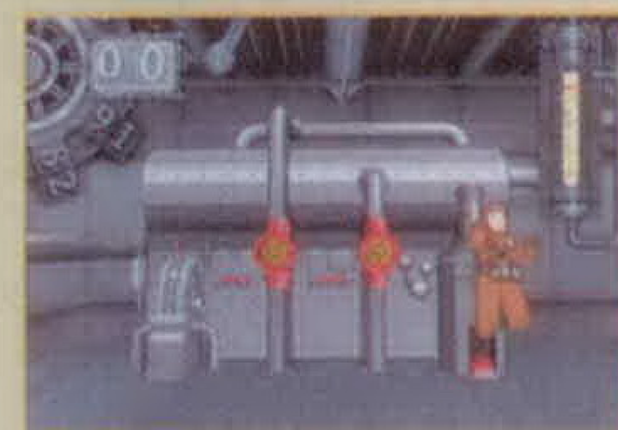


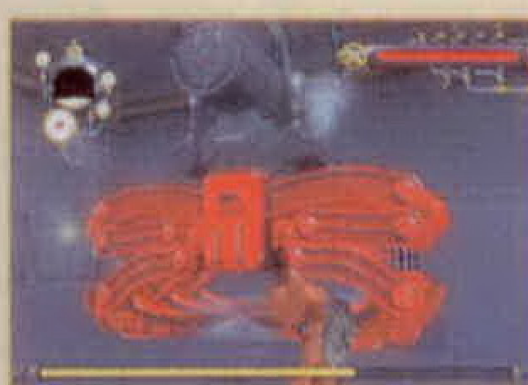
游戏中出现敌人的区域，都是需要将敌人全部KO后才会开门。

沿蒸汽补充装置旁边的铁梯爬上去，操纵机械手把地面上的两个铁箱堆到如图位置。

第一个“蒸汽机关”，注意解开这个机关后会发生剧情并直接开始BOSS战，所以建议此前考虑SAVE一下。机关的条件是在限定时间内，使蒸汽压力保持在标准线以上。四个调节阀门会因为高压而交替企图漏气，雷要做的就是不停地维持这四个阀门的稳定。按键与阀门间的对应关系初看上去很乱：左→左一阀门、上→左二阀门、△→右二阀门、○→右一阀门，但其实只要把这四个键单纯地按左右位置想象成1234，就很容易反应了。注意阀门一旦开始发红就会大幅度漏气降压，阀门在漏气前会震动，这就是提示了。









这个六爪机械手也就是在动画里用来劫持雷的那个东西。它的攻击模式可以简述为“2-1”。

机械手会撞击地面两次，如果雷站在地上，会被震倒半天爬不起来（可连打○恢复）。要把握好时机按□翻滚，就不会被震倒。

两次撞击后机械手会张开，再次砸向地面，这个动作没有震地效果，完全谈不上威胁，而这之后就是攻击它的好时机了。

对方体力变红时就进入第三阶段，这个阶段还是比较有威胁的——在那两次撞击后机械手都会追加一下横扫，雷有必要连续翻滚。

□文责/唯夜



RACING BATTLE C1 GRAND PRIX

PS2	本刊译名：飚车战－C1大奖赛			
	GENKI	2005.5.26	7140日元	460KB
赛车竞速	DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄



这款游戏在画面上可真是够夸张的，速度虽说是挺快，可是应该也还没到让人眼花的地步吧，瞧四周景物虚化的效果，简直像在飞！但这款游戏绝对不难，只要您别当成碰碰车玩，这款游戏几乎不用费太多时间去研究。可以说纯粹就是让你轻轻松松爽一把开快车的乐趣，想追求这种单纯爽快感的玩家可以玩一下。

《Racing Battle－C1 Grand Prix》是元气公司继《首都高Battle》和《街道Battle》之后推出的"Battle"赛车系列第三部竞速力作。"Battle"系列赛车游戏的共通特点就是将格斗要素与传统赛车游戏相结合，其"SP Battle"系统将格斗游戏中的体力槽引入到了赛车游戏当中，使整个比赛的过程更加紧张刺激。不过这次推出的《Racing Battle－C1 Grand Prix》是一款彻头彻尾的"日版"游戏，其中的选项很多都是片假名。这可能会使日语不太灵光的玩家十分头痛，其实游戏的设置并没有多么复杂，只要大家知道每一个选项对应的内容是什么就万事OK了。

如何用手柄驾驭您的爱车

本作的操作感介于首都高系列和街道系列之间，与GT那种完全模拟真实驾驶感觉的游戏相比，本作更为注重急速驾驶所带来的爽快感，因此在键位的设计上也是偏向这方面所安排的。另外，本作完全对应GT FORCE方向盘，旋转900度或者200度在OPTION里可以自由选择。用方向盘飚车自然是非常爽的，键位也不用我再废话了。下面我要照顾大多数玩家，而着重讲一下手柄的键位设置。

实现功能	键位安排
转向	十字键、L3
油门	叉键
刹车	方块键
倒车	三角键

实现功能	键位安排
后视	圆圈键
换视点	R3（按下）
甩尾	R2
喇叭	L3（按下）



以上只是比赛中用到的基本键位，而在QUEST MODE中玩家将会遇到不同的任务，到时还会有某些按键会起到特殊的作用，因为在游戏的一开始会有详细的介绍，玩家只要稍微留心就可以知道它们的具体用途，所以我在这里也就不多说了。在这些按键的设置中，值得大家注意的就是R2的甩尾。前面说过，这款游戏较为注重的是竞速过程中的爽快感，因此像甩尾这么令人兴奋的技巧只用一键就可实现，的确是非常的体贴。不过由于每一辆车的性能都不尽相同，所以玩家在使用甩尾的时候要自己摸索按键的时机和时间长短。除此之外，本作在操作上没有多大的难度，基本上是一款非常容易上手的作品。

众多模式对号入座

本作中的菜单选项除了最开始有一行英文标注之外，其它的都是日文片假名。下面就是主菜单前两项"QUEST MODE（任务模式）"和"CHALLENGE MODE（挑战模式）"下的子菜单目录，只要大家了解下面每一个模式的意思，这款游戏也就没有什么能够难住您的了。

QUEST MODE



1.竞速：最普通的任务模式，玩家要不断向着更高的目标挺进！（听起来很俗）这一模式中，玩家将会挑战不同的胜利条件，有时不是只要速度快就可以过关的。2.商店：内容非常丰富的一个模式。玩家从这里可以购买大到车库、新车，小到驾驶员的装备和赛车的装饰品等。3.车库：对爱车进行改装的地方，自然也是你用来存放一切购买到的东西的仓库。4.信息：记录你所有的比赛成绩，以及游戏中的所有与比赛相关的数据。5.记录：管理游戏记录。6.设定：对游戏的各项设定进行个性化调整。7.任务终了：退出任务模式。

CHALLENGE MODE



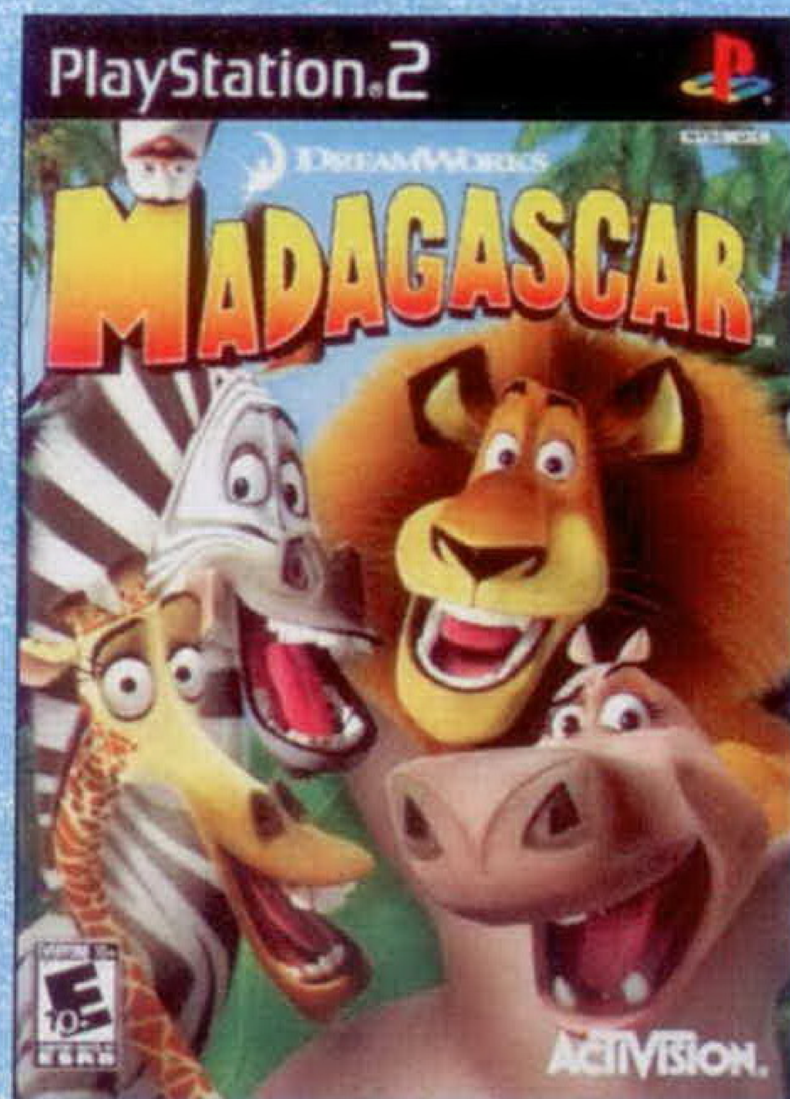
8.时间竞赛：规则单一的限时赛。9.甩尾竞赛：不只比较速度，该模式的取胜关键就是甩尾的成功率。10.自由竞赛：虽说是自由，却也是融合了以上所有要素为一体的综合性竞赛，只不过获胜条件就是最先到达终点。11.换车：更换坐驾。12.挑战终了：退出挑战模式。

游戏特色概述

《Racing Battle－C1 Grand Prix》是元气公司最新的一部赛车游戏，这次收录了不少有名的赛车场，如铃鹿赛车场、英田TI赛车场、筑波赛车场等等，就连首都高赛车里头的大阪环状道，也收录在了这款游戏当中。另外本作所强调的汽车改装的乐趣也得以强化，游戏中汽车的性能和外部装潢都可以进行个性化的变更。在外部特征上，玩家可以利用和首都高类似的喷涂车身系统来制作自己的爱车外观，不过因为要用PS2手柄的左摇杆来控制画笔，那种别扭的感觉还真不敢恭维。但是没关系，玩家除了自己动手画之外，还可以用Eye Toy将自己的样子拍下来，然后作为车身上的个性图案。

本作的汽车改装绝对是一大亮点。元气公司从70多家零部件厂商获得授权以及技术数据，为本作设计了900多种零部件，让玩家可以自由设计出具有极高性能的新赛车。改装系统有三种类型可供玩家定位赛车的风格，如重视加速性和抓地力、重视加速性和甩尾性能等。至于车手的道具购买，似乎增加了一定的真实程度，如头盔、车手服等，这些护具在以后的比赛中都会有不同的功效。

□文责/小沛



MADAGASCAR

本作改编自今夏上映的同名卡通电影，游戏中四位主角不但性格各异而且一个个都是特贫嘴特能搞笑的主儿。建议大家在游戏之余也不要忘了看看电影，保准能让各位的暑期生活更加多彩。

PS2	本刊译名：马达加斯加			
	Activision	2005.6.7	39.99美元	65K
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	全年龄



游戏中有许多的硬币可捡，普通的是银色，比较值钱的硬币是金色的，可以当五个银币使。用这些捡到的硬币可以去商店Zoovenir shop中买到各种好玩的东东，比如四个主角的装饰，可以增加生命上限等的特殊道具，还能买到不少迷你游戏。

游戏剧情及登场角色介绍

故事讲述的是在著名的纽约中央公园动物园中，狮子亚力克斯、斑马玛蒂、长颈鹿梅尔曼以及河马格洛莉娅是一群从小被人类养大的好伙伴。它们脾气禀性各不相同，在设施先进、食物可口的安逸条件下，面对着形形色色的游人，一道儿打发着波澜不惊的岁月，生活虽然很枯燥，但几个好朋友早习以为常。直到有一天生性不甘寂寞的玛蒂在一群好事企鹅的帮助下侥幸地逃出了动物园，四个好伙伴平静的生活由此打破。经过种种波折，几个好伙伴终于漂流到了马达加斯加岛，但已经饭来张口习惯了的它们在第一次踏入原始森林的好奇心渐渐淡去过后，又将如何适应这弱肉强食的野外生活？

狮子亚历克斯



喜剧之王

动物园中的开心果，最喜欢制造各种令人捧腹的噱头，除了万兽之王的封号之外，喜剧之王的荣誉它也是受之无愧。

斑马玛蒂



糊涂的乐天派

斑马玛蒂是个总喜欢犯迷糊的家伙，经常会对自己的身份到底是驴还是马又或是黑还是白而头疼，最终一场野外历险因为它的意外出逃而开始了。

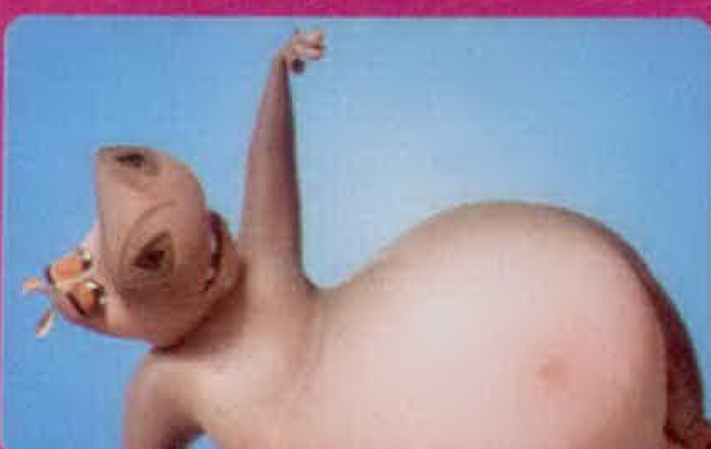
长颈鹿梅尔曼



都市抑郁者

可能是长长的脖子会导致大脑缺氧，长颈鹿梅尔曼既神经质还有些抑郁，它既依赖着大城市的养尊处优又厌倦着其沉闷乏味，连它自己都觉得自己有病。

河马格洛莉娅



千斤西施

河马格洛莉娅是四位主角中唯一的雌性动物，她认为自己的容貌与身材绝对一级棒。不过关于其是否真是美女，就是一个仁者见仁，智者见智的问题了……

入门攻略 第一章 纽约之王

任务一：Marty Power:Kick

游戏一开始的主角是斑马玛蒂，只需收集齐场景中的三张卡片即可。之后即可学会后踹，利用这个技能我们就可以打破不少东西，比如草堆什么的。先将一间小屋门口的草堆踹翻，里面可以得到硬币，游戏的过程中应尽量收集，以后可在商店中用硬币买道具的。注意气球都是可以踢破的，一个都不要放过，此外踢路边的自动售货机的话，能够踢出一罐百事可乐，可惜不能喝……继续前进来到狮子亚历克斯的“地盘”，角色转换。

任务二：Alex Power:DoubleJump

现在控制的角色转为狮子亚历克斯，同样这次我们要学会亚历克斯的特技二段跳就得先收集三张卡片，场景不大，卡片也都很好找，所以不必急着集齐卡片，应先打开所有开关拿到全部的硬币。得到三张卡片后学会二段跳。

任务三：Alex Finishes His Act

接下来要做的就是利用刚学会的二段跳能力穿过空中的七个圆环即可，中间会发生有四只鸽子编队对亚历克斯发动“空袭”，将鸽子粪拉在了亚历克斯尊贵的脸上……穿过七个圆环后，再跳到场景的最高处即可通过。

任务四：Armor High Score:5000



角色切换回斑马玛蒂，继续前进会遇到无精打采的长颈鹿梅尔曼，之后在右边的一个小房子里发现一台街机，上前按○键就可以玩迷你游戏，我们的目标是突破5000分。这个迷你游戏类似“坦克大战”，不过改成了3D版，我们的城堡也被移到了屏幕中央，要尽快将从四个方向不断出来的敌方坦克消灭掉，否则脆弱的城堡可受不了对方几发炮弹。这个迷你游戏里有各种小道具，一样是可以吃的，每打倒一定数量的敌人即可通过一关，一般打到第四关左右就可完成任务。

任务五：Gloria Wins the Race

打完游戏出来继续往前，就遇到了河马格洛莉娅，进入它的赛跑比赛。这场比赛非常简单，只需控制格洛莉娅一直往前冲就行了。不过注意路上的红辣椒一个都不能放过，否则格洛莉娅的冲刺速度就会慢慢降下来。比赛中也不要忘了有机会就利用自己身体上的优势去挤那些小鸵鸟。

任务六：Penguin Fishing



跑完比赛后继续控制斑马玛蒂前进，在墙角处遇见企鹅，发生剧情。首先要钓四只蓝色的鱼，控制准星再按一下○键就可将鱼饵放到水里，之后一直按住○键等鱼上钩后再快速按○键即可成功钓起。钓完四只蓝鱼再钓三只绿鱼两只红鱼，鱼钓完后就会开始钓其他的，比如，先钓两头狮子过来（无语）。接下来的这些要钓的目标都不需用饵的，瞄准了按○键钩中再拖回来即可，注意不少目标都是会运动的，得算好提前量。钓完两头狮子，还得钓两顶帽子一副眼镜和一个篮子……

任务七：Melman Clean Up

本关卡的最后一个任务，长颈鹿梅尔曼这次得当一回免费的清洁工了——不要对这位整天呵欠连天的仁兄也会如此勤劳而感到惊讶，事实上，如果不断有人往你家里扔各种垃圾还有N多的鸽子拿你们家当免费公厕的话，任你就算再懒也是坐不住的了。按□键梅尔曼就会不停地旋转着将地上的垃圾撞出去，在规定时间之内清除掉50个垃圾即可完成任务。与垃圾辛苦“搏斗”一段时间后，动物园职业清洁员驾到，咱这业余选手终于可以歇会了。

□文责/北斗



喧嘩番長

极东线原本只是日本很普通的一条铁路线，但某日，突然出现的“黑真联合”在沿线无恶不作，很多高中都被迫屈服于这个组织。这一日，黑真联合来到了极东高校附近，这里出现了一个男人……



这阵“不良”风潮在上世纪80年代初期风靡日本，像图中日本当红乐团“气志团”显然就是此中得道者，您看这架势。

PS2	本刊译名：喧哗番长			
动作格斗	SPIKE	2005.6.9	7140日元	800KB
	DVD-ROM	日版	1人	12岁以上

基本系统

可能对于我国来说此类题材还比较陌生，其实在日本，这种青春暴力题材的动漫影视等作品是屡见不鲜，在20年前这种风格可以说是着实地影响了一代人。游戏讲述了田中靖夫作为极东高校的番长（老大），与邪恶势力黑真联合抗争的故事。

游戏的主要组成部分就是在四处走动发展剧情，可以到各种商店去买东西，在自己的家里可以进行换服装道具以及装备的招数等。在大街上如果要与人打架的话，一定要遵守“江湖规矩”，否则画面左上方的“男气值”（大抵相当于我国道德体系里的正义值？）就会下降，此数值低的话会延缓“番长度”的提升，直接影响到招数的取得。所以一定要先照眼、再说黑话，再攻击……真有气势。照眼是按住R2发射“照眼光线”（极寒）与敌人对视，当然如果是普通人的话就会落荒而逃，并落下紫色的钱（紫色的钱捡了会降低男气值）；如果敌人也是小混混，则会开始对黑话，要在限制时间内将对眼前出现的完整黑话整齐地拼起来，这样就算成功，可发动先制攻击把敌人打倒。如果拼句子失败的话则会被敌人打。基本的游戏流程就是如此，发挥你的正义感与热血吧！



按键	效果
○	进入/确认
X	加速
□	弱攻击（可蓄力）
△	强攻击（可蓄力）
L2	与人对话/战斗时为抓人
R1	防御
R2	发射“照眼光线”
L3	挑衅
R3	蹲下蓄气
○+△	超必杀技
X+□	向身后侧攻击

重要武技情报

●站立状态攻击

招数名	威力	入手条件
攻击1・攻击2		
左フック轻	1	初期所持
右フック轻	1	初期所持
ローキック	2	初期所持
左エルボー	1	番长度3
右エルボー	1	番长度3
喧哗蹴り	2	番长度4
水平チョップ	2	番长度5
左フック重	2	番长度7
右フック重	2	番长度7
喧哗左フック	2	番长度9
喧哗右フック	2	番长度9
左ストレート	3	番长度12
右ストレート	3	番长度12
攻击3		
左ボディブロー	2	初期所持
右ボディブロー	2	初期所持
肘鉄	2	番长度2
左强烈ボディブロー	3	番长度4
右强烈ボディブロー	3	番长度4
踏み入み左フック	4	番长度6
踏み入み右フック	4	番长度6
トーキック	3	番长度6
前蹴り	4	番长度8
蒙古チョップ	5	番长度9
右ミドルキック	5	番长度11
チャージ攻击 左アッパーブロー	3	初期所持
右アッパーブロー	3	初期所持
踏み入み左アッパー	4	番长度4
踏み入み右アッパー	4	番长度4
跳び爪先蹴り	3	番长度6
跳び膝蹴り	5	番长度8

●必杀技

招数名	威力	入手条件
踏み入み左フック	4	初期所持
踏み入み右フック	4	初期所持
颜面蹴り	4	初期所持
喧哗左ストレート	4	番长度4
喧哗右ストレート	4	番长度4
右サイドキック	4	番长度4
左ロシアンフック	5	番长度6
右ロシアンフック	5	番长度6
ローリングソバット	4	番长度6
ハイキック	5	番长度8
里拳	5	番长度9
ドロップキック	6	番长度10
逆回し蹴り	5	番长度11
踵落とし	5	番长度13

●武器攻击

招数名	威力	入手条件
武器殴り	3	初期所持
大根切り	4	番长度3
バットスイング	4	番长度5
气合バットスイング	4	番长度6
武器突き	5	番长度9

●超必杀技

招数名	威力	入手条件
怒りの铁拳	6	初期所持
硬派一心	6	大竹を倒す
回转硬派里拳	2	番长度4
不知火	8	蜂屋を倒す
红莲の炎	7	高
一匹狼の牙	8	番长度8
破坏の狂拳	8	菊永を倒す
星屑の地雷	8	番长度11

●背后攻击

招数名	威力	入手条件
背后にエルボー	2	初期所持
背后に里拳	3	番长度3
背后にキック	4	番长度7

●倒地追加攻击

招数名	威力	入手条件
ダウンパンチ重	3	番长度5
ダウン蹴り	3	番长度7
エルボードロップ	4	番长度9

隐藏要素

オヤジ篇：所有的“传说”共25个全部完成后，可以使用主角的爸爸。

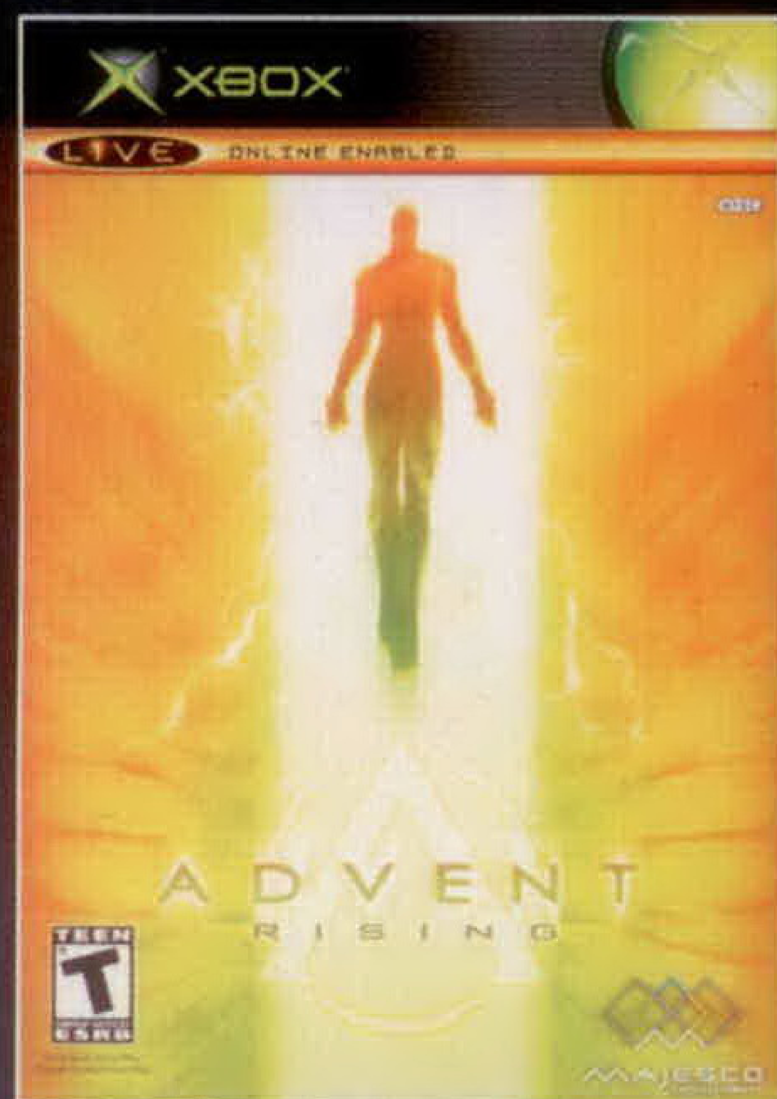
スケバン篇：在主线情节中完成与レイナ恋爱则会出现。第一次去极东高校会发生三女争夫事件，选择“美人、スマート、生意气”就可以进入与レイナ恋爱的情节（顺便一说，与早纪恋爱要选“卡哇一、普通、おしとやかな子”，与那个猪女真奈美则是“颜より性格、ダイナマイト、明るい子”）。之后只要多给她打电话，多在学校里与她对话，就可以逐渐推动剧情发展，最终达成二人的结局。

100人喧哗：制压岛村高校后再去神社就可以进行对战100人的大混战。

与老爸对决：有时在自己家附近老爸会出现，攻击他后就可与其进行对决，只要打败他就能得到超必杀技“亲父之雷”。

与姐姐对决：同样在レイナ篇里也能和出现在家附近的姐姐对战，胜利后得到超必杀技“花鸟风月”

□文责/无无







本作以星际间各个种族的战争为背景，试图营造一种史诗传奇般的气氛。游戏中的场景相当丰富，遍布了星系中的各种地形。

XB	本刊译名：救主降临			
	GLYPHX GAMES	2005.5.31	49.99美元	——
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	13岁以上

发生在茫茫星海中的壮阔传奇

游戏介绍

别看Glyphx Games现在还只是名不见经传的小组，但是他们的野心可不小。从第一个作品开始，Glyphx Games就确立了“打造知名品牌”的发展方向。他们宣称，在今后的一段时间内，将制作一部以“Advent”为主题的“史诗系列作品”，而此款《救主降临》（Advent Rising）当然就是这部系列的开山之作了。

姑且不论他们的这番豪言到底是有实力做保证，还是好高骛远的妄语。既然敢于表明这样的姿态，就至少说明他们有做出一番事业的决心。他们邀请了著名的科幻小说作家奥尔森·斯科特·卡德为这个系列编写剧本。制作者称，玩家在《救主降临》中做出的各种选择，不仅仅将决定自己在这一款作品中的体验，甚至还会对后续作品产生影响。听起来挺玄乎的，不是吗？

本系列以星际间各个生命种类之间的冲突和交流作为主要线索。Seekers是整个星系中最古老的种族之一。随着科技的发展，它们逐渐发现了一条关于世界命运的预言：有一个种族终将征服整个宇宙，而这个种族就是人类。Seekers不愿意看到这一天的到来，于是暗中实施了一个毁灭人类的计划，以“和平交流”的名义接触尚处在发展中的人类文明，并且将其扼杀。由于这一切都是秘密进行，Seekers不但没有暴露自己的真面目，反而获得了“博爱”的名声。Aurelians是另外一个具有高度文明的种族，它们识破了Seekers的阴谋，并且暗地里对人类进行帮助。在Aurelians的支援下，人类在Edumea的基地得以保存下来。为了摆脱困境，人类决定和其他的异星种族展开谈判，试图结成联盟对抗Seekers。著名的飞行员伊桑·维斯被指派负责驾驶运送谈判官员的飞船，而玩家则扮演伊桑的弟弟、初出茅庐的吉迪安，作为伊桑的副手参加这次任务。



按键	功能	按键	功能
左摇杆	人物移动	右摇杆	视角控制、目标锁定
A键	跳跃	B键	近身攻击
X键	闪避	Y键	装填弹药
白键	投掷手雷	黑键	切换武器
L键	左手武器射击	R键	右手武器射击

基础指南

接下来就让我们按照游戏的流程学习一下基础的操作和其他要点。第一个任务是驾驶飞行器降落到空间站上。按住R键发动飞行器并使它向前飞行，用摇杆控制飞行方向和升降。目的地是前方圆环形空间站的中心位置，有两道平行光线射出的地方。



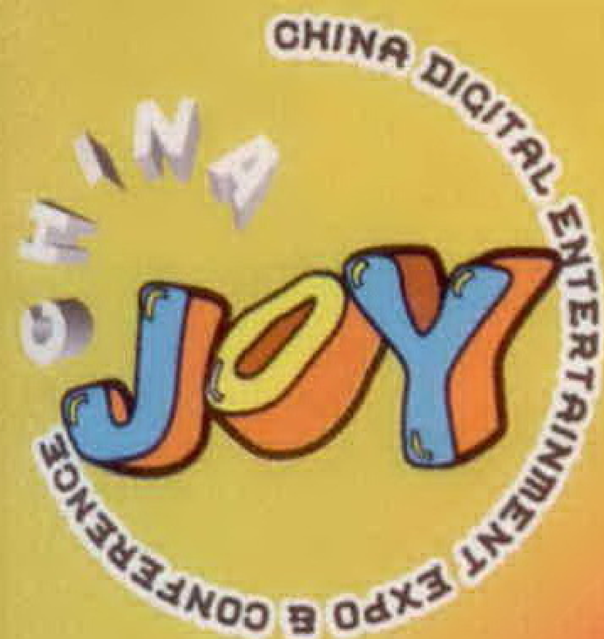
接下来吉迪安要在空间站中找到伊桑。这里有一些NPC会向吉迪安指示方向，按照他们的指引穿过花园，很快可以找到伊桑了。兄弟俩决定去酒吧喝一杯，不料却碰上了找碴的陆军士兵，两拨人一言不合便打了起来。将右摇杆推向某个敌人的方向，就会自动锁定它。被锁定的目标身体周围会有一个绿色的圆圈。此时连续按B键就能出拳攻击。配合跳跃（A键）和闪避（X键）与敌人周旋。随着敌人体力的降低，他身体周围的绿色圆圈会慢慢变为红色。而主角的体力则显示在屏幕的右下角。

击倒数个敌人后，奥丽维拉出现并制止了打斗。接下来吉迪安要去射击训练场。按照NPC的指示找到训练场，注意如果闸门上面亮的是绿灯的话表示此门可以进入，黄灯表示只要站在门前稍等一会儿NPC就会给你打开门，而红灯的话就无法进入了。来到训练场后，首先学习的是锁定目标的方法。此时前方会出现数个指示灯，按照指示灯的提示，推动右摇杆锁定正确的目标，不过并不需要射击。接下来的第二步前方会出现数个人形标靶，按照它们头顶上指示灯的颜色，锁定颜色相同的标靶，并且按R键开枪射击就可以了。

结束这里的训练之后，指挥官让吉迪安去实战训练场。继续来到实战训练场，听管理员费话一通之后，他为吉迪安打开了训练场的大门。在门前的墙壁上可以找到武器架，靠近之后按X键拾取左手武器，Y键拾取右手武器，你可以双手各持一支武器作战。在实战训练场中会不断出现敌人，利用刚才掌握的战斗技能与他们作战吧。在训练场中还可以获取其他各种武器，例如冲锋枪、火箭筒等等。战斗的时候要注意经常利用空隙时间装填弹药。这场战斗结束之后，还需要和伊桑一起参加一场训练。再接下来就要正式执行任务了，向着星海进发吧！



□文责/苻菜



第三届ChinaJoy电视游戏竞技大赛



ChinaJoy CGT

全球电视游戏玩家的盛会

总决赛：2005年7月21日-23日　上海新国际博览中心2号馆　CGT展位

主办单位：ChinaJoy 展会组委会
北京汉威国际展览有限公司

承办单位：PChome.net
赛博数码生活广场

唯一官方指定合作伙伴：神游科技(中国)有限公司

北京赛区
比赛时间：2005年6月11-12日
比赛地点：赛博北京店
报名时间：2005年4月1日-4月23日
报名电话：010-85805507
报名地点：
中关村鼎好电子市场地下一层南区鼎好B1101专柜
朝阳区东大桥旺市百利科技世界一层
旺市百利1006号精品间

上海赛区
比赛时间：2005年6月11日-12日、6月18日-19日
比赛地点：赛博淮海店
报名时间：2005年4月1日-4月23日
报名电话：021-53854458-1025
报名地点：来福士广场地下一楼（手机区）

广州赛区
比赛时间：2005年6月4日-5日
比赛地点：赛博广州上下九店
报名时间：2005年4月1日-4月23日
报名电话：020-38823942-2626
报名地点：
广州市天河路石牌．太平洋电脑城一期211室．华众店．
广州市中山六路190号．中六电脑城2楼6B室．天之才电脑店

成都赛区
比赛时间：2005年6月18日-19日
比赛地点：成都数码广场
报名时间：2005年4月1日-4月23日
报名电话：
028-86513400-5142
报名地点：成都数码广场1楼ZC10号 爱琴海精品数码行

核心媒体：电子游戏软件　电子天下 掌机迷　網易 NETEASE www.163.com　sina.com.cn 新浪网

主办单位：北京汉威国际展览有限公司　联系人：于昆先生、高文爽小姐 李威先生　电话：+86-10-51659355　传真：+86-10-87732633　Email: howell@howell 163 com
承办单位：PChome.net　联系人：董先生　电话：+86-21-54246497　Email:clark@staff.pchome.net



www.chinajoy.net

PS2 XBOX GC PSP DS GBA

NEW RELEASE

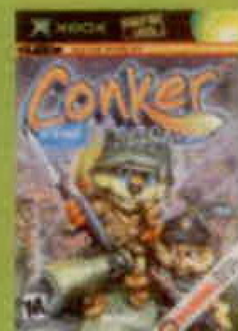
最新作游戏情报

two' WEEKS 6.17~7.7

PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作，通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，“最新作游戏情报”将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。

攻 评



松鼠库克 战斗重生

官方原名：Conker Live and Reloaded

动作射击	XBOX	MICROSOFT	2005.6.21	49.99美元
	DVD-ROM	美版	1-16人	17岁以上

外表和内心有着极大反差的松鼠！

N64时代便在游戏界臭名昭著的松鼠库克马上就要在XBOX上亮相了，这次不再是单纯的动作游戏，而是一款支持Xbox Live的全新射击游戏。玩家可以从六名战士之中选择其一，包括Skyjockey、Long Ranger、Grunt、Demolisher、Thermophile和Sneaker，在跨越古代和未来的战场上拼杀，与同伴合作完成各项任务。游戏在战斗方面虽然是一种全新的尝试，然而在风格上却保留了系列的一贯特色，以及令人捧腹的幽默剧情。

这个射击游戏的重点就是团队合作。玩家选择的每项任务都具有丰富的剧情背景，每场战役模式通常是由多个由浅入深的任务组成，支持最多16名玩家同时进行游戏，玩家们在完成任务时必须要发挥团队精神，讲究战略战术、协调合作和紧密沟通；而在“Deathmatch”模式中，各位玩家就要独立战斗，以消灭对手为目的，在这场生死较量中玩家可以获得荣誉勋章、提升等级、取得隐藏物品，以及下载新的地图。

游戏的主角既然是库克，那自然就少不了绝顶的幽默剧情、搞笑的人物设定和滑稽的游戏方式。游戏将以露骨的讽刺内容和令您捧腹大笑的卡通式暴力，带给您另类的游戏体验。



评



格斗之王NEOWAVE

官方原名：King of Fighters Neowave

对战格斗	PS2	SNK PLAYMORE	2005.6.23	7140日元
	DVD-ROM	日版	1-2人	15岁以上

格斗之王争霸战要时间再起波澜！

这回《格斗之王NEOWAVE》在游戏模式方面该作继续延用KOF系列传统的3对3战斗方式，并加入《饿狼传说 狼之印记》的Just Defence系统、《98格斗之王》的模式选择系统以及类似《侍魂》系列利用消耗体力来增加攻击力的Heat模式。另外，游戏中的格斗系统分为三种，分别是“超级取消系统”、“破坏防御系统”以及“MAX2系统”。

该作的街机版早就推出了，而且口碑还不错。这次既然要移植到家用机上，自然也会与街机版有一些不同。PS2版《格斗之王NEOWAVE》除了完全移植街机的内容之外，还加入了五位新人：Seth、Angel、May Lee、Rugal、里草稚京。再加上原有43名角色，PS2版的出场人数多达48名。另外因为这款游戏是采用新机板开发的，所以在画面表现力上也会比以前的游戏漂亮很多。



烧 评



FAMICOM WAR DS

官方原名：ファミコンウォーズDS

战略模拟	DS	任天堂	2005.6.23	4800日元
	卡带	日版	1-8人	全年龄

高级战争在NDS上的大幅进化！

《FAMICOM WAR DS》的美版名称是《Advance Wars Dual Strike（高级战争 双重打击）》，相比之下美版的名称倒更一目了然，就是“高级战争”嘛。与之前的GBA版相比，《FAMICOM WAR DS》最新加入了双人BREAK技，也就是能够使已经行动过的部队再次行动。这种BREAK技的效果通常会使战斗形势发生大逆转，这也令游戏的过程更为刺激。另外本作中能使用两名指挥官同时出击，两人还能协力使用双人必杀技。同时，技能的名称会根据指挥官的组合而变化，虽然这只是一个不怎么起眼的设定，但是探寻各种组合也会成为游戏的乐趣所在。

本作对于双屏的分配便是体现在战斗的地图上，有时同一地域会分为地面和空中两个战场，而上屏显示的就是空中，而下屏则为陆地或海面。此时玩家还可以使用“派送”指令把部队送往另一画面去执行增援行动。如果同在地面作战，那么双屏会各显示一个作战本部，玩家可以同时观察双方的情况。

至于本作中新出现加入的作战单位，包括隐形飞机、航空母舰以及巨型坦克，这使战术的运用更加丰富了。另外利用NDS自身的无线联机优势，本作可以8人同场较量，战争果然更加“高级”了。





高达·真实史诗 失落的G传说

官方原名：GUNDAM True Odyssey 失われしGの传说

角色扮演	PS2	BANDAI	2005.6.30	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

体验一个完全不同的高达世界

动漫题材的游戏数量繁多，但是能够像"高达"这样长盛不衰、保持长久人气的却屈指可数。高达的fans群相当稳定，他们对系列中的每一代作品都十分熟悉，对于每一部作品中的人物、机体也都如数家珍。不过这一部《高达·真实史诗 失落的G传说》可能要让所有的fans大吃一惊了，因为这是一款完全原创的RPG游戏。本作中虽然也会出现高达系列中的各种机器人造型，但是却不会与动画版高达有剧情上的关联。如此看来，真的是很特别的一作哦！

本作发生在一个原创的中古奇幻世界中，"G系统"是这个世界的关键词。依赖于"G系统"的调和，使得高达机器人能融入人们生活中。但是由于"G系统"发生了原因不明的错乱，而导致世界面临毁灭的命运。





世界即将崩坏 一切等你挽救

游戏中的主角是在孤儿院长大的少年特拉修，他和同伴弗里茨、丧失记忆的神秘少女伊琦，为了拯救世界而展开了奇妙的冒险。

整个游戏的气氛可以说是非常独特的，在中世纪剑和魔法的世界中却同时存在着巨大的高达机器人，这是吸引玩家的一大特色。与高达系列的其他很多作品一样，本作中也有改造升级机器人的系统。从最初的低级机体，随着游戏的进行获得新的零件，创造出自己特别的机动战士，满足玩家收集和创造的成就感。RPG系统也是受到玩家关注的重点，对于高达系列的老玩家来说，一定有十足的新鲜感。

本游戏的人设由CAPCOM的著名插画师安田朗担任，而游戏中登场的机器人也会由动画版高达的制作团队负责设计，可以看出来BANDAI在本作上倾注了不少的精力。这一款全新的高达游戏，身为高达迷的你当然不能错过！





神奇四侠

官方原名：FANTASTIC 4

动作冒险	XBOX	ACTIVISION	2005.6.28	49.99美元
	DVD-ROM	美版	1-2人	15岁以上

四人同心，其利断金！

作为美国规模最大的漫画厂商，MARVEL COMIC旗下拥有众多漫画英雄形象。ACTIVISION已经将蜘蛛人、铁人等等漫画搬上了游戏机平台，而本次登场的是"神奇四侠"，这将是一个可以双打的动作游戏。

相对于蜘蛛人、超人、蝙蝠侠等形象来说，"神奇四侠"在我国的知名度可能不高，不过随着电影在近期上映，应该会有更多的人认识他们。这四个神通广大的罪恶克星分别是能够操纵火焰的尊尼、可以隐形和心灵感应的苏、拥有橡皮手臂的里德和可以变化为石头人的本。本游戏将以电影为蓝本，但是也会包含有电影以外的内容，漫画中的毁灭博士、傀儡王、破坏之王等等反派也都将出场。游戏允许玩家在数个角色中切换，运用他们不同的能力来打击敌人，展示神奇四侠的风采！





脱狱潜龙·清算

官方原名：DEAD TO RIGHTS: RECKONING

动作冒险	PSP	NAMCO	2005.6.28	39.99美元
	UMD	美版	1人	审查预定

誓不低头！终极警探再战江湖

"硬骨头"的男子汉形象总是容易被人们记住，比如《虎胆龙威》中的布鲁斯·威利斯，又或者……《脱狱潜龙》中的杰克·斯莱特，呵呵。



由NAMCO出品的这款游戏糅合了枪战、格斗、冒险等要素，并且火爆爽快的动作场面得到了不少玩家的青睐。该系列的第一作在北美地区颇为流行并获得了不少的奖项。第二作前不久在PS2发售，也获得了不错的成绩。现在这位它又转战掌机平台，你可以在PSP上体验这款游戏的魅力。与PS2版本相比，本作采用全新剧情，而丰富的格斗动作、种类繁多的武器、SLOW MOTION系统等等这些特点都得以保留，甚至还会新增一些动作，另外还有四人无线对战模式！怎么样，是不是考虑为你的PSP新添一款游戏呢？



攻 评



武装黑客

官方原名：CODED ARMS

第一人称射击	PSP	KONAMI	2005.6.28	49.99美元
	UMD	美版	1-4人	13岁以上

掌机上的黑客战争同样激烈火爆！

《Coded Arms》是由KONAMI专为PSP制作的以虚拟网络空间为题材的一款第一人称射击游戏。故事叙述在未来的世界中，由电脑网络所建构的虚拟世界已经成为日常生活的一部分。某日，军方用以进行战斗模拟的战略电脑系统突然发生了失控的状况，为了解决这个问题，玩家所扮演的武装黑客要潜入虚拟的网络世界中，以由程序所虚拟出来的各种火力强大的武器，与攻击性程序怪物对抗，找出失控的真正原因。

游戏借由PSP强大的3D处理能力以及无线网络连线功能，呈现出流畅而华丽且不逊于家用游戏机的画面，并可支持最多4人的无线对战。在对战模式中，每次都能自动生成不同的3D地图，并且能够选择6种战斗舞台。玩家能够使用的武器总共超过30种以上，通过对地图的探索后还能对道具进行强化。为了能使玩家充分地享受4人对战的乐趣，在单人游戏模式中所收集到的武器也能在对战时使用，使用哪种武器也就成为个性战略的组成之一。

虚拟的世界……



……真实的危机

攻 评



OZ

官方原名：OZ

动作冒险	PS2	KONAMI	2005.6.30	6980日元
	DVD-ROM	日版	1人	12岁以上

人类和灵族为了同样的信念向众神发起挑战！



这次由KONAMI出品的《OZ》可说是汇集了强大的制作阵容，先不说游戏如何，单是看了下面的名单就可以知道游戏的基本素质了。本作的监督是村上纯一，其代表作《恶魔城 晓月圆舞曲》绝对是该系列的巅峰作品，角色的设定是为《幻想水浒传2、3》担当角色设计的石川史，游戏配乐方面就是山根美智留，其代表作可是享有盛名的《恶魔城》系列。如此看来，无论是游戏整体的效果，还是画面、音乐都有了强力的保障了。

登场本作的主要角色共有4名L：Feel是一个拥有“以太利亚”能力的人类。因为自己的妹妹被神秘人物绑架，因此踏上了向众神挑战的道路。Almira是一位灵族少女，在任何情况下都能对情况进行准确判断。Leon是一位灵族的男子，性格方面不拘小节，为人桀骜不羁。他左手的武器拥有极其强大的破坏力，能摧毁阻挡在他面前的一切敌人。Dorothy就是Feel的妹妹，为人善良，外表柔弱却拥有十分坚强的意志，对Feel以及小猫ToTo有着非常深厚的感情。

攻 评 研



源氏

官方原名：GENJI

动作冒险	PS2	SCEI	2005.6.30	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

衔霸生父带给玩家的又一个惊喜



《源氏》是由前CAPCOM著名游戏制作人冈本吉起所成立的新公司“游戏共和国”所开发的第一款PS2游戏。《源氏》的时代背景被设定在1000年前的日本平安时代，公元1159年，源氏家族率众剿灭了平清盛家族的作乱，史称“治平之战”。不过就在源氏家族胜利没过多久，日本却陷入了更严重的内乱当中，落败的平氏一族把灵魂出卖给恶魔召唤出的妖怪，而后便肆无忌惮危害人间。源氏家族的源义经为了消灭这些嗜血的妖魔而踏上了征途。

今年正是“源氏”大热的时期，随着泷泽秀明主演的大河剧在日本国内的播映，源义经的故事“高烧不退”，并且波及到了我国国内。游戏厂商也都不约而同地推出了这一题材的游戏。也许是日本战国时期题材的游戏太多造成“审美疲劳”吧，很多玩家把注意力转投了更加新鲜的“源氏”题材作品上，对这个“如同女子一般俊美”的历史名将的生平故事产生了极大的兴趣。可惜的是，之前的大部分“源氏”题材游戏都素质平平，缺少真正有价值的作品。而本作的出现相信可以弥补这一缺憾。《源氏》的游戏画面绝对是同类作品中的佼佼者，无论是人物还是游戏场景都表现得十分唯美，并且充满了古代日本和式的风格，其优美的音乐也让这款《源氏》增色不少。为了使《源氏》中的日本风格表现得没有一丝遗漏，游戏制作小组也邀请了多位日本重量级艺术大师参与制作，有了豪华的制作阵容，《源氏》的品质绝对不会令玩家失望。







攻评研



影牢2 黑暗幻影

官方原名：影牢II Dark illusion

PS2	TECMO	2005.6.30	6120日元
DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

陷阱设置

柔弱的公主＝血腥的杀戮？





《影牢2》是该系列在PS2上的首款作品，在前一代《苍魔灯》推出了5年之后，这款续作终于来了。游戏故事叙述的是某国的公主艾丽西亚（Alicia）因为被继母诬陷为杀害国王的凶手，迫不得已只好逃进由魔神的力量所掌控的封印魔神之馆，并借助魔神之力来设置各种陷阱，以抵御前来捉拿她的士兵和杀手。

这款游戏的主题就是"陷阱设置"，因此面对敌人不能硬拼，而只能设置各种陷阱来阻止入侵的士兵。在游戏中，陷阱也并非是以独立方式的运作，而是要多以连锁发动的方式来让敌人一个个陷入绝境。例如先利用地面机关将敌人弹飞并撞上电击陷阱，然后再被长枪刺中，最后落入带刺的钉板。诸如此类，陷阱的连锁越多，所得到的分数也就越高。

在艾丽西亚所面对的敌人当中，也包括许多遭受蒙蔽的正义之士，或者是为了赚取赏金维持生计的无辜民众，但为了自己的生存，以及追究父王真正的死因，这些人也就成了牺牲品。这款游戏的整体风格比较血腥，对这类游戏反感的玩家还是不要尝试了。

三角洲特种部队：黑鹰坠落

官方原名：Delte Force: Black Hawk Down

XBOX	NOVALOGIC	2005.6.30	49.99美元
DVD-ROM	美版	1人(支持网络)	13岁以上

第一人称射击

永不坠落的黑鹰，FPS名作复活

"黑鹰坠落"也许是最为知名的军事事件之一。1993年，美国军方借联合国维和行动的名义，派遣特种部队进入索马里首都摩加迪沙，试图抓捕索马里军阀的领导人，但是却遭到了索马里军民的抗击，损失惨重。这一段历史被多次改编成小说、电影等艺术形式，PC平台上著名的战术类FPS游戏《三角洲特种部队》也专门制作了以此为主题的作品。

本游戏的PC版早在两年之前面市，这次的家用机版本有什么新的要素一定是大家所关心的问题。制作人表示本系列一贯以开阔的地形和中远距离的作战为主，但是为了适应家用游戏主机的特点也将做出调整。本作中将适当设置地形并且增加敌人数量，使游戏节奏更快。当然，讲究战术配合的特色仍然会保留。本游戏支持网络对战。

亲身参与特别突击行动

攻评研



樱花大战5：永别吾爱

官方原名：サクラ大戦V さらば愛しき人よ

PS2	SEGA	2005.7.7	8190日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

恋爱冒险

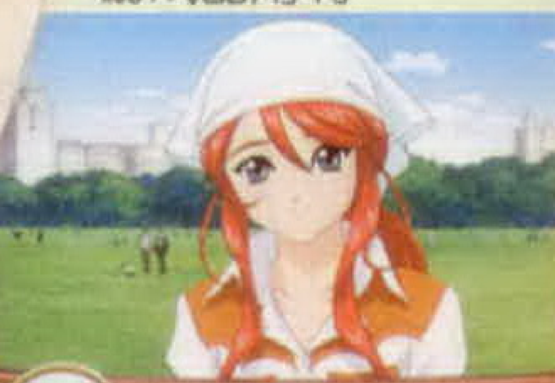
最浪漫的樱花风暴在纽约延续

浪漫的樱花风暴从帝都刮到巴黎，现在又席卷了纽约。从本刊之前的报道中各位应该已经了解到一些关于本游戏的情报，而从《樱花大战5序章·荒野的女武士》中大家也都认识了杰蜜妮这个开朗的女孩子。大神一郎这次终于不再"独享艳福"了，主角换成了他的侄子大河新次郎。长着一张娃娃脸的新次郎能不能承担华击团的重任，他与各位女主角之间会发生什么样的故事，一切都将在七月七日揭晓。

另外本作的反派居然又是织田信长。在众多游戏中担任魔王的角色，织田信长真可谓是最忙碌的游戏配角啊……



←织田信长真是最忙碌的「演员」。



坚强、温柔、激情！

烧评



人见人爱的块魂

官方原名：みんな大好き 块魂

PS2	NAMCO	2005.7.7	5229日元
DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄

动作益智

滚动不休，欢乐不止，人见人爱

从制作成本上来讲《块魂》也许只能算是一款小品级游戏，但是它带给玩家的欢乐却绝对是"大师级"的。为了重造天幕中的繁星，我们的小王子使尽浑身解数，将各种物品卷入"球"中，并且越滚越大……从不断的滚动中获得乐趣，并且伴随着令人爆笑的情节，没有比这更加轻松的了。相比前代，本作最大的特点就是加入了双人同乐模式，你可以邀请你的好友一起来体验这款作品了。另外本作还增加了许多"课题"，要达成课题才能过关，挑战你的想象力和反应能力！

最奇异的妙想 无尽的创意



RPG的进化论



电子游戏发展至今，已经有数十年的历史，而在这些星罗棋布的软件中，究竟是哪一类型在推动着历史的前进？事实上本刊在以前就曾经针对游戏的类型推出过专门的栏目进行过研究（近期将会为广大读者奉上专门研究讨论游戏类型发展的栏目“游戏进化论”），而通过层层筛选过后，我们通过历史的卷宗在其中发现了一些特别的规律，同时也发现历史一直在不断轮回。例如动作游戏在经过了近八年衰落后，再次成为了各类型游戏中最热门的一种，并且在现今低迷的市场中为不少厂商带来了稳定的财源。消费者的口味也在此间成就了大量游戏类型的复兴，例如赛车类游戏等等。毫无疑问，游戏类型的低迷并不会成为永久性的，它们的失语只不过是在进行技术的沉淀与积累，当时机成熟之后，必然会是凶猛的爆发，并带来一次地震式的革命。

当然，在所有类型游戏中，有一种类型却一直没有消沉过，因为有特定的消费群，以及集结了所有游戏精华的特点，使得这类型游戏一直有着大量的拥趸——这就是RPG游戏。下面就让我们通过历史的轨迹来看一看RPG游戏的历史发展以及它的魅力源自何处吧。

RPG一直在吸收着各类型游戏的精髓，不断进行着自我完善，但是RPG的最大特色则在于其乐趣的永久性。RPG游戏魅力不会因为时间的消磨而变得索然无味，相反，长时间的沉淀，给RPG游戏带来了更加成熟更加深厚的文化气息。更多的人在多年之后仍旧希望找出那些曾经让自己魂牵梦系的作品，再次体验那些激动人心的冒险故事。RPG游戏就像一本小说，它的魅力就是永恒，“沉沦”永远只能是和它擦肩而过。

一起来探究始终遵循“游戏进化论”的RPG 游戏世界吧！

RPG游戏品种繁多，旁系繁杂，在这次的特辑中我们将挑选一些近期热门且有代表性的作品与大家探讨，很多游戏也只能暂时舍弃，不过近期我们将开辟的“游戏进化论”专栏，还会为广大读者更加详细地分析RPG类型游戏的过去与未来。在下面的文章中，我们特别挑选了几个集RPG游戏大成于一身的名作系列，例如“女神转生”、“星海传说”、“格兰蒂亚”等。下面的表格是日本重要RPG游戏的发售表，在这张表格中，我们可以发现很多有趣的关于RPG游戏的内容。

发售年	发售日、主机、名称						
1986年	2月21日	FC	磁碟 赛尔达传说	5月27日	FC	勇者斗恶龙	❶❷
1987年	1月14日	FC	磁碟 林克的冒险	1月26日	FC	勇者斗恶龙Ⅱ 恶灵之众神	
	9月11日	FC	数码恶魔物语 女神转生	12月18日	FC	最终幻想	
1988年	2月10日	FC	勇者斗恶龙Ⅲ 传说之旅	12月17日	FC	最终幻想Ⅱ	
1989年	12月15日	GB	魔界塔士Sa · Ga				
1990年	2月11日	FC	勇者斗恶龙Ⅳ 指引者	4月06日	FC	数码恶魔物语 女神转生Ⅱ	
	4月27日	FC	最终幻想Ⅲ	12月14日	GB	Sa · Ga 2 秘宝传说	
1991年	7月19日	SFC	最终幻想Ⅳ	11月21日	SFC	赛尔达传说 众神之怒	
	12月13日	GB	时空霸者Sa · Ga 3 完结篇]				
1992年	1月28日	SFC	浪漫沙加	9月27日	SFC	勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	
	12月06日	SFC	最终幻想Ⅴ	12月30日	SFC	真 · 女神转生	
1993年	9月19日	SFC	特鲁内克大冒险 不可思议的迷宫	12月10日	SFC	浪漫沙加 2	❸
1994年	3月18日	SFC	真 · 女神转生Ⅱ	4月02日	SFC	最终幻想Ⅵ	
	10月28日	SFC	真 · 女神转生 if…				
1995年	9月15日	PS	特鲁内克大冒险2 不可思议的迷宫	11月11日	SFC	浪漫沙加 3	
	12月01日	SFC	不可思议的迷宫2 风来的西林				
	12月09日	SFC	勇者斗恶龙Ⅵ幻之大地				
	12月15日	SFC	永恒传说	12月25日	SS	真 · 女神转生 恶魔召唤师	
1996年	2月27日	GB	口袋妖怪 赤 · 绿	7月19日	SFC	星海传说	
	9月20日	PS	女神异闻录	10月15日	GB	口袋妖怪 蓝	❹
	11月22日	GB	风来的西林GB ～月影村の怪物～	12月20日	PS	狂野历险	
1997年	1月31日	PS	最终幻想Ⅶ	7月11日	PS	沙加 开拓者	
	11月13日	SS	灵魂黑客	12月18日	SS	格兰蒂亚	❺
	12月23日	PS	宿命传说				
1998年	7月30日	PS	星海传说2	9月12日	GB	口袋妖怪 皮卡秋	
	11月21日	N64	赛尔达传说 时之笛				
1999年	2月11日	PS	最终幻想Ⅷ	4月01日	PS	沙加 开拓者2	
	6月24日	PS	女神异闻录2 罪	9月02日	PS	狂野历险 2	
	11月21日	GB	口袋妖怪 金 · 银				
2000年	4月27日	N64	赛尔达传说 姆吉拉的假面	6月29日	PS	女神异闻录2 罚	
	7月07日	PS	最终幻想Ⅸ	8月03日	DC	格兰蒂亚Ⅱ	
	8月26日	PS	勇者斗恶龙Ⅶ 来自伊甸的战士				
	9月27日	N64	不可思议的迷宫 风来的西林2	11月30日	PS	永恒传说	
	12月14日	GBC	口袋妖怪 水晶				
2001年	6月28日	GB	星海传说	7月19日	PS2	最终幻想Ⅹ	
	7月19日	GBC	风来的西林GB2 ～沙漠的魔城～				
2002年	1月31日	PS	tales of fandom VOL 1	1月31日	PS2	格兰蒂亚X	
	2月07日	DC	不可思议的迷宫 风来的西林外传 女剑士飞鸟登场！				
	3月14日	PS2	狂野历险3	5月16日	PS2	最终幻想Ⅺ	
	10月31日	PS2	特鲁内克大冒险3 不可思议的迷宫				
	11月21日	GBA	口袋妖怪 红宝石 · 蓝宝石	11月28日	PS2	宿命传说 2	
	12月05日	XBOX	真 · 女神转生 NINE	12月13日	GC	赛尔达传说 风之韵	
	12月19日	PS2	无尽的沙加				
2003年	2月20日	PS2	真 · 女神转生Ⅲ 夜曲	2月27日	PS2	星海传说 时间尽头	
	3月13日	PS2	最终幻想Ⅹ-2	8月29日	PS2	神乐传说	
	11月27日	PS2	狂野历险F				
2004年	1月29日	GBA	口袋妖怪 火红 · 叶绿	7月15日	PS2	数码恶魔传说	
	9月16日	GBA	口袋妖怪 绿宝石	11月27日	PS2	勇者斗恶龙Ⅷ	
	12月16日	PS2	复活传说				
2005年	1月27日	PS2	数码恶魔SAGA 2	3月24日	PS2	狂野历险 四度引爆	
	4月21日	PS2	浪漫沙加 吟游之歌				

著名RPG游戏的故事性和系统性

注重故事性的RPG和着力于系统性的RPG，孰优孰劣看来只有玩家自己才可以做出相应的回答。不过我们不妨把那些曾经感染过我们，让我们日夜为之着迷的作品拿来“一比高下”，相信下面的图表自然会让大家对作品的发展方向一目了然。

系列名称	故事性	系统性
勇者斗恶龙	70	30
最终幻想	60	40
传说	60	40
赛尔达传说	50	50
狂野历险	50	50
格兰蒂亚	50	50
女神转生	40	60
星海传说	40	60
口袋妖怪	30	70
浪漫沙加	20	80
不可思议迷宫	10	90

捕捉推动RPG的发展方向的瞬间

说到RPG的表现方法，我们肯定会联想起那些标志性作品，也正是由于她们的出现给RPG注入了更多的新意和活力，前面的发售表中的标记处正代表着这些划时代作品的“诞生瞬间”。

一、“动作RPG”的元祖

“赛尔达传说”的登场奠定了这种独树一帜的RPG表现方法，动作性和故事性是绝对可以两全的，可以说“赛尔达传说”开创并奠定了RPG的方向。而后来传说系列则将动作要素与指令选择完美的结合在了一起。

二、“指令选择型”的先驱者

操作简单，并且对应的年龄层非常广泛，无论是系统还是故事都可以让玩家乐在其中的“指令选择型”——代表作就是“勇者斗恶龙”。为这类型RPG游戏无法取代的杰出作品。

三、RPG的新形态

随机性和自动生成系统是不可思议迷宫系列的一大看点，这种无限的娱乐性博得了众多Fans好评。号称永远不会重复的迷宫系统让玩家乐此不疲的进行下去，与传统RPG相比显然要更加吸引人。

四、三大要素---收集、交换、对战

口袋妖怪系列的成功在于可以对各种妖怪进行收集、育成，玩家之间还可以交换、对战，这对现今RPG的发展带来了巨大影响。而这些标志性要素也被大量后来的RPG游戏所引用，连“勇者斗恶龙”也后来推出了旁系作品“怪兽篇”。

五、真正的“SHOW”RPG

以美丽的CG动画带给玩家无与伦比的视觉享受，这就是“最终幻想Ⅶ”。在此之前，也有包含动画的作品登场，但能真正说得上“SHOW”的作品，还是CD-ROM这种当时前卫的载体带给我们的。当然这类作品更多赋予游戏更强的表现力和欣赏性，是现代RPG游戏发展的主流方向。

「女神转生」系列

极其独特的世界观和深奥的系统构成了个性化RPG系列

在日本与“勇者斗恶龙”和“最终幻想”两大系列齐名，并被称之为日本三大RPG之一的女神转生系列，素来以超现实的恶魔召唤方式和神秘的降魔术让玩家们津津乐道。特别值得一提的是，其中将神话与宗教紧密而细致的联系在一起所构成的世界观，深邃又带着那么一股冷酷和另类，一旦深入其中便会彻底着迷难以自拔，而这点也正是他与另外两大RPG系列的风格迥异之所在。追溯他的源头正是1986年以后共分9部发表的小说《数码恶魔物语之女神转生》（西古史著）。



←另类的世界观是系列的共通点。

数码恶魔物语之女神转生Ⅱ

冷酷又另类的世界观

女神转生系列之中，除了玩家比较熟悉的主视角3D探索系统和传统式的战斗指令输入模式，最大的特点莫过于与恶魔进行交涉并收为己用，并可在邪教馆内令其合体，生成更加强大的恶魔来帮助自己探索未知的世界。



←与恶魔交涉的手段十分多样，需要知识还需要运气。

真・女神转生

就内容而言，秩序和馄饨、人和恶魔是其故事内容的根本所在，这点和其他RPG相比，并没有过多的加以描述，也正因为如此玩家的想象力在游戏中发挥着至关重要的作用。系统和主题并不是全部，这正是女神转生系列拥有众多膜拜者的原因所在吧。



←金子一马的彩绘对系列作品世界观设定影响深远。

恶魔召唤师 灵魂黑客

FC版的“女神转生”在通关之后，如果把结尾画面放置一段时间即会出现“可是…….”的隐藏情节，按下开始键便会从地图的背面开始游戏。这在现在可能已经司空见惯，形成了一种固定模式，但在当时我们不得不佩服女神转生系列超前的意识。

「女神转生」系列历史

日期	平台	作品
1987年9月11日	FC	数码恶魔物语之女神转生
1990年4月06日	FC	数码恶魔物语之女神转生Ⅱ
1992年12月30日	SFC	真・女神转生
1994年3月18日	SFC	真・女神转生Ⅱ
10月28日	SFC	真・女神转生 if…
1995年3月31日	SFC	旧约・女神转生
12月25日	SS	真・女神转生 恶魔召唤师
1996年9月20日	PS	女神异闻录
1997年11月13日	SS	恶魔召唤师 灵魂黑客
1999年6月24日	PS	女神异闻录2 罪
2000年6月29日	PS	女神异闻录2 罚
2001年 5月31日	PS	真・女神转生
2002年3月20日	PS	真・女神转生2
2002年12月05日	XBOX	真・女神转生 NINE
2002年12月26日	PS	真・女神转生 if…
2003年2月20日	PS2	真・女神转生Ⅲ夜曲
2003年3月28日	GBA	真・女神转生
2003年9月26日	GBA	真・女神转生2
2004年1月29日	PS2	真・女神转生Ⅲ 夜曲 狂热版
2004年7月15日	PS2	数码恶魔传说
2005年1月27日	PS2	数码恶魔传说2

●下面让我们一起来回顾一下女神转生系列的关键作品

真·女神转生



真·女神转生系列第一作的舞台设定在东京，神和恶魔的存在并不是简单的善恶象征，这也代表了本作深远的世界观。主人公是走向秩序一方还是步入馄饨之中完全取决于个人，恶魔们也不要全部混为一谈，武器和恶魔的合体等等追加要素也构成了这一系列的骨干，值得我们去细细的品味。作为早期的作品已经拥有了令人叫绝的系统，堪称天才的构想。

恶魔召唤师 灵魂黑客



故事围绕着一个由情报和网络所组成的虚拟都市展开，主人公受雇于ハッカ集团。与前作「真?女神转生恶魔召唤师」的写实路线相比，本作的超现实主义显得更胜一筹，而且难度有所降低，系统设计也非常有亲切感，不愧称得上是一款值得收藏的佳作。同时也是在32位主机时代最佳代表作，至今也有很多玩家对本作痴迷不已。

数码恶魔传说2



"数码恶魔传说"故事流程的最新作。人类变成恶魔，使用种种必杀技求得生存。基本上可以称为脱离女神转生系列的全新作品，但同样包含着深远的世界观，吃掉敌人、让自己变得更强大是本系列的一大亮点。可以看得出，他已经继承了"女神转生"的衣钵并使其发扬光大。想要彻底了解本作一定要将前作"数码恶魔传说"一起买回家体验喔！

「星海传说」系列

在正统派RPG的世界里绽放绚丽的光彩

"星海传说"自诞生之日起就是由tri-Ace会社一手操办，出色的游戏流畅度和贴心的设定、加上作品独到的原创性、逼真的音效和场景中人物的细致动作，这一切自从系列作品第一代起就形成了一种优良的传统，



←广阔的活动空间也正是星海传说系列的代名词。

星海传说 时光尽头 剪辑版

剧本虽然不长，但小巧玲珑，这种精益求精的态度自然也得到了广大Fans的认可。游戏在品质上的追求同时也成为了让广大玩家津津乐道的话题，当年以SFC时代少有的48M大容量登场时便奠定了其在RPG类型游戏中高水平的地位。

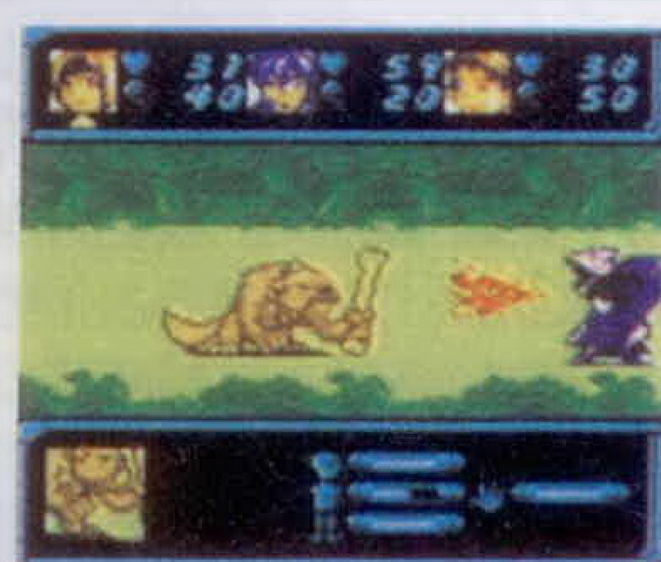
在游戏中的某个场所为玩家准备了细致入微的娱乐元素

提到正统派RPG您也许会联想到以近代的未来作为世界背景，故事由此而展开……，但"星海传说"绝对会给您带来一个惊喜。是时尚，还是复古，是质朴无华，还是桀骜不驯，全部会依照您的一举一动而量身定做。从画面俱到的特殊能力、到琳琅满目的武器防具、再到细致入微的随身物品，哪怕就连含入感情因素被称作隐私情节的好感度设定，也由玩家"亲自出马"，这也正是展现玩家亲和力以及领导能力的时候。所以说无限的可能性构成了星海传说系列最大的魅力点，这样的出色作品，是每一位玩家都不可错过的。



←精密设定过的数值仿佛为剧中登场人物注入了灵魂。

星海传说 第二个故事



←动作性的提高自然让战斗画面魅力十足，同时也成为了让玩家着迷的热点。

星海传说 ブルースフィア

星海系列历史

1996年7月19日发售	
SFC	星海传说
1998年7月30日 发售	
PS	星海传说 第二个故事
2001年6月28日发售	
GB	星海传说 ブルースフィア
2003年2月27日发售	
PS2	星海传说 时光尽头
2004年1月22日发售	
PS2	星海传说 时光尽头 剪辑版

星海传说系列加之"时光尽头 剪辑版"全部共已推出了五作，随着硬件技术的不断进步，游戏的画面质量也在不断的提高，剧情与系统也在不断的完善发展，凭借众多的优势星海传说系列已经打下了坚实的市场基础。这里特别值得一提的是系列作品的故事并不是完全相互关联的，所以无论发售先后，任何一部作品都可使您得到充分的享受。

用来了解"星海传说"世界的关键词

tri-Ace的其他作品

除星海传说系列之外tri-Ace也着手开发了"北欧战神传"和"异兽传说"，其中前者凭借创意十足的操作系统、精美华丽的人物设定，博大精深的主题，打动了无数玩家的心。成为了PS主机上最伟大的RPG游戏之一。



●下面让我们一起来回顾一下星海传说系列的关键作品

星海传说 第二个故事



游戏采用了主人公克劳德和雷娜二选一的方式，这种被称之为"双英雄"的操作系统无疑使游戏内容和游戏分支得到了加倍的充实，而且在技能和物品的独创性上与当时的作品相比也可谓是出类拔萃，在战斗游戏中除主人公外的伙伴们全部由各自的AI来控制，所以节奏十分明快，确实算得上是一款让人值得回味的作品。

星海传说 ブルースフィア



星海传说2中的角色再度披挂上阵，但与以往的不同之处在于，靠经验值升级的系统得到了更加科学的强化，玩家可以依据在战斗中获得的技能值专注提高自己的某项数值或是平均分配，借此使玩家的DIY性大为提高。同时加之的特殊动作技能系统，像越障碍，阻挡等等也是本作的一大亮点。尽管是掌机上的作品，但是游戏性可是丝毫没有降低喔！

星海传说 时光尽头 剪辑版



随着游戏画面的全3D化，迷宫探索系统也提高到了一个新的层次。对于有过前作经验的玩家来说，此次的"时光尽头"可以说是系列作品第三代的过渡版本，众多新内容的导入，比如退出即时战斗时会出现附加经验值等等，一定会使想要磨练技术的玩家大呼过瘾。同时，本作在难度方面也丝毫没有妥协，尤其是对于老RPG迷来说，必定会在本作中玩得如痴如醉。

「格兰蒂亚」系列

大感人剧情堪称王者之道，全新战术概念引领RPG潮流

1997年对于整个电玩界来说是不平静的一年，世嘉土星为了与PS的“最终幻想Ⅶ”分庭抗礼推出了他的重头戏——“格兰蒂亚”。此时的RPG似乎被固定在了只是与伙伴们患难与共、探险未知世界这样一种固定的模式，但是一个拥有丰富表情的2D主人公奔走于全多边形世界中的平凡故事，在当时打破了一切的平静，而且掀起了一场轩然大波，他就是“diya”。在此之后，每逢新主机推出格兰蒂亚系列也一同与其进化发展，像DC的“格兰蒂亚2”、PS2的“格兰蒂亚X”，一时间“格兰蒂亚”成了RPG的标志性作品。节奏轻快的他虽没有过多的修饰，但雷打不动的人气是有目共睹的。



←神采奕奕的走在フルボリゴン市街间的主人公。

格兰蒂亚

为了满足广大玩家“我们需要更多战斗”的呼声而开发的战斗系统

RPG的乐趣所在莫过于战斗，这句话说得一点也不假。虽说“格兰蒂亚”的战斗是指令输入式的，但其独特的IP（主动权点数）概念使游戏的战术性得到了空前的提高。简而言之，谁握有主动权谁就将会取得最后的胜利。与以往只重视人物级别和装备性能的RPG不同，魔法和特技的发动时机、与敌人的距离、以及人物的移动速度这些战术因素起到了决定性作用。同时依靠升级、一步一个脚印的传统方式依然通用，但经过周密计算，以近乎完胜的方式击败强敌，相信也已成为了玩家们需要挑战的更高目标。所以人性化的设计给玩家们带来的是依靠自己的力量取得成就时的自豪感与爽快感，这种感觉也正是格兰蒂亚系列一如既往的优良传统。



←如何瓦解敌人的进攻是取胜的关键。

格兰蒂亚 2



←通过育成系统不断的进行战斗来锻炼自己吧。

格兰蒂亚X

星海系列历史

- 1997年12月18日发售
- SS 格兰蒂亚
- 1998年5月28日发售
- SS 格兰蒂亚 数码博物馆
- 1999年6月21日发售
- PS 格兰蒂亚
- 2000年8月3日发售
- DC 格兰蒂亚2
- 2000年12月22日发售
- GBC 格兰蒂亚 パラレルトリッパーズ
- 2002年1月31日发售
- PS2 格兰蒂亚X
- 2002年2月21日发售
- PS2 格兰蒂亚 2
- 2005年8月4日发售预定
- PS2 格兰蒂亚 3

从战斗画面效果得到大幅提升的“格兰蒂亚”移植PS开始，再到全新制作过场动画的“格兰蒂亚2”移植PS2，这个系列一直都是众多玩家追随的焦点。如今最新作即将发售，更加感人的故事在等待着玩家们去挑战了！

用来了解“格兰蒂亚”世界的关键词

一定要与伙伴们或村子里的人们对话哦

在“格兰蒂亚”的世界里，千万不要简单的以为与人对话只是为了推进剧情的发展，其实通过与伙伴们或村子里的人们对话既可以丰富知识，又可以了解现实生活中的人情世故，真可谓一举两得。本系列作品的乐趣实在是太多太多了。



●下面让我们一起来回顾一下格兰蒂亚系列的关键作品

格兰蒂亚



作品描述了一名性格开朗率直的少年———贾斯汀，在博大的世界中探险求知并感悟人生真谛的故事，由于作品本身所对应的年龄层度相当之深，并加之导入了IP储存条的概念，玩家一旦将マナエッグ这个宝物得到手，就可以学习魔法、提升武器的使用技术，这种育成思想大概可以说是格兰蒂亚系列的最大的特征吧。另外，本作在剧情和场景设定方面也成为一代经典，至今无人超越。

格兰蒂亚 2



光明与黑暗的斗争成为了本作最大的主题。与前一作相比主题稍有升华，所以那些平时忙于工作的人们在闲暇之时很是值得拿他来放松放松。战斗系统可以说是一个很好的延续，同时マナエッグ的获得、必杀技的成长、技能书的使用也为本作增色不少，由此可以感到格兰蒂亚系列在朝着更加人性化的方向发展。作为DC上少有的RPG作品，本作无论在任何方面都有着傲人的记录。

格兰蒂亚 X



此次的“格兰蒂亚X”一改以往剧情为主的单一模式，围绕着主轴进化的技能系统、マナエッグ合成、物品收集，成为了乐趣之所在。本篇在通关后，需要再度下工夫去寻找，去捉摸的地方的确不少，耐玩度在系列之中可谓是脱颖而出。但由于在剧情方面有所弱化，因此本作可以视为系列的开拓性作品，不妨作为外传来玩，好好体会一下制作人在系统上下的工夫吧。不辱招牌的作品。



恒久不变的记忆汇成了通天入地的真理。真正的成功是无论何时都被人们牢记，尤其在RPG的历史上，可以进入“名作殿堂”的作品尽管不少，但若是仅排前十的话，格1理应有它一席。

除了以上的三大系列外，让我们心仪的RPG还有很多哦！

前面我们为大家重新回顾了三个经典的RPG系列，但实际上值得介绍并推荐给大家的作品还有很多！在下面我们还会为大家简单回顾两个系列游戏，而更多精彩的内容就请留意我们今后即将开辟的全新专栏了。与广大玩家一道关注游戏的发展正是本刊的目标，精彩的游戏内容我们也将会通过更多方面呈现在广大玩家面前。

不可思议的迷宫系列



↑无可厚非的名作大作，选择他不会有错。



↑每个动作都可以让玩家"绞尽脑汁"。

以通关1000遍为最终目标登场的系列作品。对于初心者来说"没有Game Over"这句名言绝对是不争的事实。游戏本身可以随机自动生成许多迷宫，主人公便可在其中进行探宝。虽然模式略显呆板，但故事性并不是本系列的卖点。在系统方面"不可思议的迷宫"仍旧采用的是靠经验值升级，可一旦KO级别就会变成最初状态的1级，随之您辛辛苦苦积攒的宝物也将消失殆尽，所以在这个系列里是不存在积累概念的。能够积累起来的大概只有玩家坚强的意志和纯熟技术吧。

由于游戏的成功或失败完全取决于个人，所以这种天塌下来只有自己扛的设定也深受玩家们的喜爱。掌握正确的知识、拥有准确地判断力、和一定的运气是玩好"不可思议的迷宫"的一大法宝，看来这次对新作的等待又是一件让Fans郁闷的事喽！

迷宫系列历史

1993年 9月19日发售	2000年 9月27日发售
SFC 特鲁内克大冒险 不思议迷宫	N64 不思议迷宫 风来的西林 2
1995年 9月15日发售	2001年 7月19日发售
PS 特鲁内克大冒险 不思议迷宫	GBC 风来的西林GB2 沙漠之城
1995年12月01日发售	2002年 2月07日发售
SF 不思议迷宫 2 风来的西林	DC 不思议迷宫 风来的西林外传 女剑士飞鸟登场！
1996年11月22日发售	2002年10月31日发售
SF 风来的西林GB 月影村の怪物	PS2 特鲁内克大冒险3 不思议迷宫

口袋妖怪系列



↑各种口袋妖怪的属性及详细设定可以一览无余。

相信没有人不知道鼎鼎大名的"口袋妖怪"吧？现在，"口袋妖怪"在世界范围内已经形成了一种文化，包括动画片在内的其他关联产品也早已在孩子们的世界里刮起了一场旋风。虽然游戏自身的情节是以收集、培养被称之为口袋妖怪的怪兽为主，看起来略显幼稚。但是这其中极为精细的数值设定和积攒怪兽时的兴奋感（有些可不是那么轻易可以到手的哦！）绝对是让众多Fans为之如痴如狂的原因之所在。再加之较通俗易懂的世界观，不分文化、不分年龄、不分国界，单从这点看来"口袋妖怪"作为硬派游戏的佼佼者这真可谓是众望所归。另一方面，"口袋妖怪"的成功还有一个重要原因，那就是由于即时通信机能的导入从而彻底实现了玩家与玩家之间的信息交换、对战。事实上在"口袋妖怪"的世界里最为关键的四个要素就是收集、培养、交换、对战。这也正是许多成年人也能够融入"口袋妖怪"世界的原因吧。对于喜欢RPG游戏的玩家来说，"口袋妖怪"也绝对是您无论如何都要接触一下的上乘之作。



↑相信收集图鉴的乐趣只有在口袋妖怪才能找到吧。

口袋妖怪系列历史

1996年 2月27日发售	2000年12月14日发售
GB 口袋妖怪 红·绿	GBC 口袋妖怪 水晶
1996年10月15日发售	2002年11月21日发售
GB 口袋妖怪 蓝	GBA 口袋妖怪 红宝石·蓝宝石
1998年 9月12日发售	2004年 1月29日发售
GB 口袋妖怪 皮卡秋	GBA 口袋妖怪 火红·叶绿
1999年11月21日发售	2004年 9月16日发售
GB 口袋妖怪 金·银	GBA 口袋妖怪 绿宝石

编者后语

日本是属于RPG的游戏国度，这一常理放到今天似乎有些偏颇，事实上，欧美市场也一直盛行着RPG类型的游戏，只不过风格不同，但根却是完全相同的。在总结RPG游戏的乐趣时，一般人首先想到的往往是丰富有趣的故事情节，任何人也不会否认一款RPG游戏的主要卖点会是一个好的剧本，但是这毕竟是游戏而不是电影，游戏更强的互动性，更多的变数，使RPG成为了可以个人主宰的大片，因此RPG游戏真正的乐趣与其说是体验故事外，倒不如把系统的设置放在第一位，这点上的重要性才是主导RPG游戏成败的关键所在。



↑异兽传说。开发者在系统的贡献让人感动，本作拥有丰富的游戏性，更多游戏要素让人大呼过瘾。

近几年RPG游戏已经大规模的向欣赏性上靠拢，这是这类型游戏发展的必经之路，而游戏与电影之间也在此时发生了巨大的交融现象。我们看到越来越多的RPG游戏在故事和视觉效果方面倾尽制作人全力，但有得必有失，RPG游戏曾经的低迷也正是因为制作人在某一方面过分追求所造成的，许多人在高额的开发费用预算面前冲昏了头脑。在不把游戏当做游戏来开发后，失败也就在所难免。RPG游戏在一段时间内，缺乏足够的互动性，而更多的向着电影的方向发展，失败后又再次回到了老路上。系统上的革新在最近一段时间有了喜人的改变。

由于很多人只是简单的以为RPG游戏只是看故事而已，因此有故事却没有好的游戏骨架的商业作品让很多玩家开始感到反感。尽管RPG游戏在亚洲一直是相当有市场的游戏类型，但太多类型相似的作品也难免让人开始排斥。

如果说最成功并且最有前途的RPG类型的话，编者认为一直不红不火的动作RPG将是未来的关键类型，也是今后RPG的主导。动作RPG更加突出的系统操作以及更有乐趣的互动方式，可以让传统的游戏产生更多变化，并且在吸收掉了已经发展到极致的动作元素后，RPG游戏已经把自身发展得非常完善。被日本高评价的系列游戏"赛尔达传说"正是今后方向的代表作品。可惜的是，目前还没有人能够在这一类型上有超过"赛尔达"的表现，SQUARE曾经的灵光一现如今已经找不到了。RPG游戏早晚会有新的革命，现在仍旧在积淀着力量。



↑RPG游戏不仅在日本，整个亚洲都是优势游戏类型，韩国以及中国在同类游戏上都有着丰富的经验。

□ 编译/橡皮泥



PlayStation®2
義経で、
乱れ斬るか。
GENJI™
6月30日发售预定

剧本评析专栏

人生活剧

十年之暖

□作者简介：张天然，来自华北平原的九流文学青年兼超级菜鸟，由于在格斗游戏中屡屡被打仆街而转投RPG、SLG等类型游戏的怀抱。由于九流文学青年的本质而时常对游戏剧情的结构及发展的合理性作出自己的评论。曾在诸多游戏媒体发表游戏文学作品。　□责编/唯夜



□文/张天然　□题图/华尧

本作的最大特点便是有着正史与野史这两个分支，在正史中，剧情逐渐走向“重”；而在野史中，它则靠近了“轻”。

众所周知，与过往有关的故事，或多或少都会沾染上一些老照片特有的暗黄色调，它们有着缓慢的节奏和幽雅的陈旧，有时甚至还会表现出一种近乎出世的沧桑。因而这样的故事，初读起来会很温暖，可是一旦看得多了，难免会感到平淡和乏味。

然而一切都不是绝对，我们路过一些导演，他们使用自己的能力颠覆了上面的传统观点。从他们的影片中我们了解到，即使只是一些往事，同样也能让观众们的春心着实活蹦乱跳上将近两个钟头。既然电影已经率先证明了前传的魅力，那么号称第九艺术的游戏也自然不甘落后，Idea Factory为了纪念其代表系列“鬼魂力量”诞生十周年而推出的《鬼魂力量：编年史》，虽说在游戏的时间与空间上显得有些模糊，但也大抵上能算是一款集回顾与前传为一体的典型作品。

应该说，这个“编年史”还是那个我们所熟悉的鬼魂力量。尽管这部类似于前传的作品并非是Idea Factory亲自操刀制作，然而在它的身上，我们还是看见了太多的鬼魂经典烙印：宏伟的大时代背景，Neverland上永无休止的争斗，有关“正义”本质的深层次探讨……这所有的一切，都是令众多“鬼魂”fans无法释怀的细节。

Neverland上的战火从来不曾熄灭，而鬼魂力量系列一贯所要表现的，正是在不停的争斗与冲突中所产生出的虚无感。由于系列中每一作的主人公所坚持的价值观与立场存在着较大的差异，因而在其它游戏中含义确定且唯一的正义概念，在Neverland上也变得复杂且多元化起来——这种漂移的正义感很容易让玩家们感到迷茫，甚至会产生一种类似于居无定所的恐慌。但是，在我们所生活的这个世界上，从来就不曾存在过绝对的正与邪；从这一点来看的话，从鬼魂系列中所透露出来的东西，似乎才更加符合客观对历史的诠释。

正是因为如此，对于魔神嘉尼斯的所作所为是否具有合理性的争论，似乎意义也不是那么重要了——诚然，他在统治Neverland的过程中采用了一些龌龊的手段，可是这么做，也是为了避免这片大陆永远陷于战争的泥淖之中。值得一提的是，当本作剧情进行到第四章的时候，西罗对当时已经与新生魔王军反目的吸血鬼王拜亚特说过这样一句话——绝对自由之下，大陆必将走向灭亡之路——也许通过这句话，我们会对嘉尼斯的集权与专制产生一些更加理性的思考。



西罗因为姐姐善意的谎言而离开了魔王城，等她明白一切之后，魔王城已经在人类军团的猛攻下沦陷。也许有人会说这样的剧情缺乏新意——诚然，已经有太多的同类游戏用这样的情节作了开局。然而仔细想来，我们却不难发现，本作的开局还是耍了一个小聪明——我们在其它游戏中所见到的开篇，大多是绝对正义一方的王国因为遭受绝对邪恶一方的入侵而沦陷，这样的情况下，主人公的光复之路，实际上从一开始就披上了一件宏大的道德外衣。而由此反观魔王城，仅从表象上来看的话，它的沦陷则是由于其长期的残暴统治而招致的恶果。因而依照传统的道德观念，西罗所谓的“复仇”，在逻辑与意义上已经完全改变，从表面上看来，它更多表现的是一个私人化的概念。

也许是因为剧情的切入点不够深入，本作并没能将鬼魂系列中复杂的脉络清晰地展现出来。虽然作品中出场的人物数量众多，然而却大多都没有表现出各自的特点（这可能与分给每个人的出场时间过短有关），脸谱化的人物接二连三地出现，这让游戏的剧情看上去颇有些繁杂而琐碎。除此之外，游戏的前半段一直都在围绕着新生魔王军的征途展开，在无比宏大的世界观面前，缺乏纵深剧情的发展只能暴露出整个故事的肤浅与单薄。

虽说游戏的前半程在表现力度上有些欠缺，但是依然有亮点存在：譬如当西罗在面对被艾拉占据身体的母亲时，她内心中的矛盾与困惑被描绘得淋漓尽致，这让西罗的形象变得更加生动起来。但亮点的同时也有遗憾，同样是一处很有挖掘价值的剧情，却被剧设人员放过了——那就是影在与西罗决斗之前的对话。西罗与影在有关憎恨的理解上产生了巨大的分歧，依笔者之见，这段对话本来是将作品的内涵引领到一个新高度的绝好机会。当西罗表明她不停战斗的原因正是为了守护人类的时候，西罗之前的私人化的“个人复仇”也即将升华为集体化的“社会责任”，然而剧设人员却让剧情即将达到高潮时戛然而止，创造出了席风在背后偷袭影这样一个几乎是莫名其妙的桥段草草地把这段情节收了尾。这样一搞，玩家们本来激动万分的心一下子就悬了空，这不得不说是一个遗憾。

整个剧情的转折始于打败影的那一刻，正史与野史的分界点也就诞生于此。从此，正史剧情逐渐走向“重”的一面，而野史剧情则向着相对“轻”的方面发展而去。在正史中，新生魔王军在一夜之间便被影摧毁，沉重而破败的现实突然来袭，虽然让玩家们有些猝不及防，但是却成功地为接下来的剧情蒙上了一股史诗般的悲壮。而比较于正史而言，野史的情节相对来说在一定程度上更像是一条副线剧情，它依然是沿着新生魔王军的征途四平八稳地展开叙事，多少会让玩家感觉有一些平淡。正史与野史，前者如同一杯烈酒，而后者则如同一杯清茶，两者之间不存在孰优孰劣的比较，只是适合不同口味的玩家而已。

在整个野史的剧情中，始终没有出现大起大落大喜大悲，剧设人员似乎是刻意回避了一些可能引发戏剧冲突的剧情。比如说斗神威布的登场（相对于他十分曲折的经历，野史中对他性格的刻画实在是太过潦草了），再比如说西罗面对以席风为首的三勇士之时的表现……在这些情节上，剧设人员只是轻轻地一带而过，并没有多下笔墨去渲染。这也可能是因为脱离了已经正统的“鬼魂”框架，剧设人员只能依赖想象的原因吧。

反观正史中的情节，则是一次最大限度向正统回归的过程。至于故事的讲述，也是通过完全是我们所熟悉的“鬼魂”方式来完成的——它沉重而缓慢，冲突与高潮发生在恰到好处的地方，让玩家不知不觉便沉浸其中。虽然剧情的设定依然与正统的鬼魂有着一些矛盾之处，让系列的老玩家们有些摸不着头脑，但好在还是能够保持其独立的合理性，因而也算是展示出了制作者的一些诚意。

整个作品在最终战之前，两条历史的分支似乎又构成了一种奇妙的和谐（虽说这样的和谐散发着一股过期咸菜的味道）。为了使Neverland免于遭受崩坏的命运，西罗等人在不同的剧情中与两位不同的神展开了殊死搏斗。虽然在最终一战过后，西罗在野史中走向了明天而在正史中永远留在了今天，然而无论如何，Neverland毕竟迎来了一个崭新的明天，一个生生不息的明天。

一个游戏，无论是用喜剧或是悲剧来表现剧情，只要其中的希望不灭，最终收获的，一定会是玩家们的欣慰。

角色

在前三作的荣耀之下，狂野历险4也许算不得优秀，但她也将带着缺憾延续这个系列。一部作品，在其表面下，总会蕴含着一些不是那么直观的东西，就像人一样。每个人——无论他或她看上去多么的坚强，然而在内心，都会有一个小角落，渴望着温暖的气息。这一次我们不再泛谈各种游戏中的人物，而是把目光落到一个人身上，一个很典型的“大姐姐”形象，看看游戏是如何把她拓展到立体和深度的层面上去的。

荒原上，一朵温暖绽开的花

看完狂野历险4的片尾动画是在凌晨，夜色如水。

拉克薇尔最后还是走了，牵着女儿的小手，没有任何遗憾。在经过了一段漫长而温暖的旅程之后，她终于如愿以偿地找到了生命中最美丽的风景。这样的结局，虽然没有大团圆式的完美，但让人在淡淡伤感的同时，依然能够感到一丝欣慰。

放下手柄后我依然在想，有时候，一场突如其来的邂逅是多么奇妙的事情。如果没有在小酒馆中遇到捷多一行（特别是那个二皮脸的阿鲁诺）的话，拉克的生命旅途很可能就会一直在孤寂中进行下去，一生荒凉。这样看来，拉克或多或少还要感谢一下酒馆中那几个不着调的士兵，正是由于他们的不识好歹，才使拉克在面对人生旅途的岔口时，不经意间便选择了温暖。

拉克薇尔起初是冷漠的，这并不奇怪——长期的孤独旅行早就给了她一副拒人于千里之外的表情。她是个标准的冷美人，美丽、高贵，就像周敦颐笔下的莲花一般，“可远观而不可亵玩”。因而在小酒馆中，当还是陌生人的阿鲁诺来到她面前献殷勤的时候，自然会毫无悬念地碰了一颗大钉子。幸运的是，拉克的冰冷很快便融化在了两个孩子的天真中，她平静地说出了她旅行的目的：为了看遍珐尔盖亚大陆上所有美丽的景色。就是为了这样一个简单的想法，她便背起了自己的武器，在这片大陆上不停地漂泊着，率性随意，周身上下都闪动着生命的光芒。



虽然身为相对柔弱的女性，然而拉克薇尔在冒险队伍中却展现出了十足的领袖气质。她果断而冷静，拥有着超强的战斗能力，优秀得近乎完美。然而众所周知，所谓的完美，一向是建立在个性泯灭的基础之上的。因而比起捷多的热血，由莉的善良以及阿鲁诺的玩世不恭来说，游戏本身对拉克薇尔的刻画就显得有些苍白了。正是因为如此，在游戏的前半程中，除了在面对敌人的时候想起拉克的强大实力之外，笔者甚至一度忽略了她的存在。

重新认识拉克，是在众人跳车逃生之后的那段情节里。



突如其来的呕吐暴露了她的秘密，在阿鲁诺的再三追问下，拉克薇尔终于缓缓地敞开了自己的心扉。她有着一段忧伤的过往，10年之前，她的故乡遭遇崩坏，而她本人也因为污染而患上了无法治愈的绝症——可以说，让游戏中的人物适时展现出自己所背负的沉重命运的搞法，已经是游戏设定人员惯用的老套煽情手段了。然而不可否认的是，这一招用在拉克身上，还是成功了——没有诸如倾盆大雨之类的环境烘托，也没有撕心裂肺的一串惊叹号来加重感染力，所有的只是安静而已。拉克安静地讲述，阿鲁诺安静地倾听，所有沉重的东西都被平淡的语气一带而过，反而更让人感到深刻。这时候突然想起了拉克旅行的意义：为了看遍这个世界上所有美丽的风景——在离开这个世界之前。在这样的身世背景的重新诠释下，这个看上去任性而天真的想法在瞬间便显得饱满了起来。接下来，阿鲁诺接过了拉克递来的汤，并用一句不动声色的夸奖让她重新找回了久违的感动。

这是一段令人欣慰的剧情，拉克说出了一直藏在自己心头的秘密，她一直封闭的情感世界终于裂开了一道缝隙。虽然说从这道缝隙中所透露出的情感还不足以完全改变她“冰霜美人”的形象，但最起码，我们已经知道了，拉克薇尔并不是一个毫无感情，永远不懂得感动的机器人。这个发现，无论是对于游戏外的玩家，还是对于游戏中的阿鲁诺来说，都是值得在内心微笑一下的。

一个朋友曾经跟我说过，那些理性且难以被感动的人，一旦被感动一次，那么必然会有第二次，而且感情会比第一次要强烈得多。这句话之于拉克薇尔，则是再合适不过了。在那个河流被污染的小村庄中，当拉克将解毒的药草交到孩子们手中的时候，她对生命的留恋便在一瞬间爆发。为了掩饰自己的感情，她一个人离开了那些兴高采烈的孩子们，而阿鲁诺见状也追了上来——在经历了这么长时间的冒险之后，他终于有了一个守护自己心上人的机会。

拉克倾诉着自己对于生命的留恋，她一直努力隐藏着的恐惧与忧伤，随着她的低声倾诉缓缓地流淌着。这个时候，她已不再是那个冷漠而坚强的战士了，而是一个需要有人安慰和保护的普通女子。阿鲁诺站在拉克的身旁，并在她最需要的时候给了她一个温暖的拥抱。

“如果你看不见了，我就是你的眼睛；如果你走不动了，我就是你的双脚……”阿鲁诺说。没有过多低级趣味的海誓山盟和廉价的煽情，只是一个有着淡淡温暖的憧憬——虽然没有如火的热情，但已经足以融化拉克心中的坚冰。

看到这段情节的时候，突然就想起了阿尔莫多瓦的电影《对他说》。在那其中，一个叫贝尼诺的男人面对他心爱的女子——一个因车祸而变成植物人的舞蹈演员阿莉西娅不停地讲话，想要唤醒她。他把这个习惯坚持了四年之久，直到他生命的尽头。其实阿鲁诺与贝尼诺在某种程度上真的很像，他们面对的都是一场不可能完美的爱情，但他们却都选择了坚持。他们的努力没有白费，在电影中，阿莉西娅最后终于苏醒了；而在游戏中，拉克也向着她所谓“珐尔盖亚大陆最美的风景”，迈进了一大步。

平心而论，拉克薇尔在整个游戏中的戏份实在是算不得多。与捷多和由莉在冒险途中所经历的生离死别相比而言，她与阿鲁诺的爱情故事难免会显得有些平淡无奇，那似乎更像是主线剧情中的一段美丽的小插曲。然而实际上，像拉克这样一个身患绝症的少女，放在任何一个创作者的手中，想要演绎出一段催人泪下的煽情故事简直就是易如反掌（譬如著名的网络小说《第一次的亲密接触》）。但WA4的剧作人员显然不愿这样去做，这也是有一定原因的——在游戏中我们已经先后看到了捷多母亲之死、加尔文大叔之死、由莉兄长之死、捷多父亲之死……这一连串的死亡让玩家感到了沉重。而拉克平淡却又幸福的经历便恰恰中和了这种沉重的感觉，而且对于这样一个在游戏前期表现得过于冷漠的女子来说，一场过于被浪漫化的爱情显然不符合她的性格。

在子夜时分看到了WA4的片尾，最终决战过后，珐尔盖亚再次迎来了和平。而拉克却再次踏上了旅途，继续去完成她“看遍珐尔盖亚上所有美丽景色”的愿望。然而与之前的孤独不同，这一次，有阿鲁诺陪在她身边，她不会再恐惧。



后来他们停止了漂泊，在一个小村子中安静地生活了下来；再后来他们有了一个可爱的女儿，可是拉克薇尔却要走了，不过她走得很幸福，走时，她握着小女儿的手，说：“我已经见到了世界上最美好的东西。”是啊，她没有什么可遗憾的了，虽然最后可能还是没有将珐尔盖亚的美丽全部看遍，然而曾经沧海难为水，除却巫山不是云。有自己深爱的人站在身边，其实才是这个世界上最珍贵的、无法替代的美好。

□文/淡云青鸟　□责编/唯夜

久多良木健的PS革命

□文/麻仓怜士

【前情提要】 sony突然间遭受到重大打击，任天堂突然间取消了与sony的合作而转向与其他厂商寻求合作，久多良木的计划遭到了毁灭性打击。在被迫去京都进行会谈的过程中sony上下如同锅中蚂蚁，而会谈也没有任何成果。在这样的情况下，久多良木该如何推行自己的计划呢？

第二章 DO IT 痛定思痛

在经过一系列的打击之后，久多良木被迫面对现实。手头这份残缺的PS计划，如果丢掉的话也就是一张废纸。现在只有将其继续整合，推进下去。当时在1990年的1月1日，SONY和任天堂这份划时代的合约引起了业内的轰动，SONY当时的大贺典雄社长和任天堂的山内社长均到场出席了会议。

按照这份计划，SONY将为任天堂提供足够的技术支援，以提供游戏机与CD-ROM一体的游戏主机，任天堂则负责提供SFC主机及CD-ROM的连接器等设备。在1990年5月29日，比SFC主机稍微大一点的SFC-CD一体机的设计成品图样正式公布。其像CD机一样单键操作的简洁面板，以及SONY产品一贯的时尚特色和清丽的颜色设计，都为这款新机器博得了不少掌声。1990年10月29日，SONY专为SFC-CD规划的设计团队在久多良木的带领下正式在青山会合，SONY各部门均派遣好手参与设计。旨在参与SFC-CD机的计划中,吸取任天堂在游戏产业方面的经验，为自己日后进军打下基础。但令他们想不到的是，正在一切工作都顺利进行的时候，前文提到的那个东京站事件出现了。

第二章 DO IT 任天堂涮了SONY

91年夏天在芝加哥举行的家用电子娱乐设备展会上，任天堂正式向SONY通告原先与SONY的合作计划取消，改为与荷兰电气大鳄菲利浦合作。此言一出上下惊动，而SONY却完全陷入被动，拿不出什么有效的对策。6月1日，SONY美国软件开发负责人拉尔夫·奥拉夫索在展会上宣布了CD一体机的软件开发路线，表明除游戏外，SONY掌握的音乐、电影影像等娱乐资源都会被充分利用。次日，任天堂召开发布会。所有的记者都想听听他们是对SONY的发表有什么看法，但得到的消息却是任天堂正式公开公布放弃与SONY的合作，而转为与菲利浦共同进行此项计划。所有人都震惊了，外界看来如此没有任何前兆的消息实在是有点太让人接受不了了。在记者的一再追问之下，任天堂某官员只抛下了一句“那个计划是SONY自己的事，随他们去吧。”

“我签了字的合约现在又要违反，他们到底在想什么！！”



↑图为现在sony出产的笔记本电脑。在今日sony的电脑产品有着时尚亮丽外表的现在，谁能想到十几年前电脑产业是sony的最大软肋呢？下图是sony失败的家用电脑系统产品。

SONY当时的大贺典雄社长在SONY总部里愤怒得直拍桌子。但这不是发发脾气就能解决得了的问题，大贺亲自与菲利浦当时的家电事业部部长扬·泰马取得几次联系，但都没有得到任何实质性的回答。大贺典雄社长一怒之下决定成立临时特别行动组，这个为应对紧急事态而成立的小组“CMG”包括了出井伸之、德中辉久、契约、涉外、法律顾问和新闻广报等几个部门的组织开始了连日的会议，但根本拿不出有效的应对方法。

在展会上颜面尽失的SONY，在特别行动组也没有任何成效的背景之下，在7月2日的经营会议上决定了要迅速对任天堂做出起诉。在会议的最后，大贺典雄社长几乎是咬牙切齿地说了一段话：“这个产业绝对不能放弃！一定要拼到底！”

大贺典雄这么说不是没有道理的，那时SONY在电器领域里仅有在电脑和游戏机领域内未能取得成功。家庭用电脑设备MSX就遭遇了失败，后来推出的专业电脑更是大败而归，因此大贺典雄很想在与任天堂的合作中找机会学习任天堂成功的秘密，这个项目也是他非常重视的。所以现在被人家涮了一把，大贺典雄自然是怒不可遏。因此本身SONY在这个领域就没有任何成功的先例，此时又被任天堂抛弃，这个产业可以说像是风中蜡烛一样随时可能消亡。



但任天堂也面临着抉择。他们这么做实际上有很大的赌博成分，如果SONY被任天堂的行为激怒的话，那当时最热门的主机SFC用的音源IC提供就要受到很大影响，任天堂的SFC事业将平添许多障碍。不过任天堂高层也看出SONY的死穴，那就是SONY没有足够的胆识来与任天堂了断。当时的SFC是音源IC的大宗需求业务，而SONY必须对自己下属的提供部件的厂商负责，如果中止与SFC的合约，实际上SONY是断了自己的路，对底下的厂家也没法交代。

果不其然，SONY内部的斗争中，有强硬派提出过要与任天堂断绝关系，但在众多的稳健派权衡利益关系之后，这个提案不了了之，SONY依然给任天堂提供着大量的音源IC。此时这个局势让任天堂认为局势进入了自己的控制范围，有些官员也抛出了自己的观点，“SONY不适合在游戏这个领域里发展，应该去做游戏之前的东西。”事后也证明了，正是SONY的这个稳健的决定，使SONY与任天堂之间的官司越磨越久，在之后的几年里陷入了持久战。

□责编/无无

米花通信

《吉娃娃和它的伙伴们》中收录的5只小狗里，像吉娃娃还有西施犬都是家喻户晓的名犬，而骑士查理王猎犬更是世界上唯一以国王的名字来命名的幸运儿。相信不少玩家会对这款游戏产生极大的兴趣，因为西施犬可是全部15只狗中，唯一的“中国货”哦，支持一下吧。

Vol.12 主持:小沛

上期由于E3展的缘故，《米花通信》没有跟读者们见面，大家是不是很期待了呢？希望小沛我不是自作多情。这次继续为您带来的就是《任天狗》中15只小狗的真实资料，而且我这次特意将狗狗们的资料表适当地丰富了一下，读者们可以借此对每一只狗都有一个最直观便捷的了解。这次的5只全部来自《吉娃娃和它的伙伴们》，希望大家能够喜欢本期的内容。



吉娃娃

世界第一小的珍稀观赏犬



环境倾向	室内
性格	活泼
运动量	中
用途	玩赏犬

项目	数据
原产国	墨西哥
体高	雄性12-15CM
	雌性12-15CM
体重	雄性1-2KG
	雌性1-2KG
日文名	チワワ
英文名	Chihuahua

吉娃娃不仅是小型玩赏犬，同时也具备狩猎与防范本能。“Chihua-hua”是墨西哥北部的一个城市，吉娃娃便是以此命的名。关于该犬种的产生众说不一，西班牙人坚持说是西班牙入侵墨西哥时为当地带入了此种犬，但也有专家考证说是西班牙人同中国经商时从中国转入西班牙，不过多数专家认为，吉娃娃是美国西南部与墨西哥托耳特卡人所饲养的特奇奇犬的后代。据说这种犬最开始是用于宗教仪式上，墨西哥阿兹台克人把吉娃娃犬用于陪葬死去的主人，他们相信吉娃娃犬会与恶魔争斗，从而使死者的灵魂安然无恙。大约在1850年，墨西哥北部的农夫开始向美国观光者出售这种小型犬。1923年，美国成立吉娃娃犬俱乐部，现在吉娃娃已经成为美国最受欢迎的犬种之一。



西施犬

毛茸茸的“活玩偶”



环境倾向	室内
性格	稳重
运动量	中
用途	玩赏犬

项目	数据
原产国	中国
体高	雄性20-27CM
	雌性20-27CM
体重	雄性4-7KG
	雌性4-7KG
日文名	シー・ズー
英文名	Shih Tzu

西施犬的祖先就生活在中国的西藏，在公元六世纪的绘画作品中已经有了这种类似西施犬的西藏产小型玩赏狗。到了上世纪30年代，一位英国旅行者带走了几只这种狗回到欧洲，当时的外国人称之为“西施犬”，以示它像中国四大美人之一的西施那样国色天香。从外形看，西施犬有北京犬的血统，其全身毛发长而且密，以前额与尾端有白斑纹者为上品。腿短而骨骼粗，肢圆而足垫厚，头应圆满而且宽阔，鼻头黝黑湿润。眼睛又大又圆，色黑且不凸。耳大而富有饰毛。胸深阔，背平直，尾毛丰富，为羽毛状饰毛者为佳。正因为它的外观如此讲究，因此备受欧洲、日本养犬者的喜爱。西施犬是典型的室内犬伴侣。但在特殊的情况下，也能发挥工作犬刻苦耐劳的特性。它寿命较长，可达15岁。



骑士查理王猎犬

长有一张很欧洲脸的“骑士”



环境倾向	室内
性格	稳重
运动量	少
用途	玩赏犬

项目	数据
原产国	英国
体高	雄性30-35CM
	雌性30-35CM
体重	雄性5-8KG
	雌性5-8KG
日文名	キャバリア·K·C·スパニエル
英文名	Cavalier·K·C·Spaniel

骑士查理王猎犬是苏格兰女王玛丽及英王查理一世和查理二世最喜爱的犬种。该犬是查尔斯长毛垂耳犬的变种，并受哈吧狗的影响而被改良成口吻较短的犬种，又称地毯狗。培育出的这种犬要比查尔斯长毛垂耳犬略大一些，生性活泼好动，面部带有绅士风度的表情，深受英国上流人士的喜爱，包括查理王在内，因此骑士查理王猎犬是世界上唯一以国王之名命名的犬种。

米格鲁

气质不凡的小型捕猎·观赏多用犬



环境倾向	室内外
性格	普通
运动量	大
用途	玩赏犬

项目	数据
原产国	英国
体高	雄性33-38CM
	雌性33-38CM
体重	雄性7-12KG
	雌性7-12KG
日文名	ビーグル
英文名	Beagle

米格鲁的名称来自法语(beagueule)“大开嘴巴”之意，是由于米格鲁猎犬成群结队时，喜欢吠叫，吵闹而得名。米格鲁的祖先源自古希腊时代，偌曼人和法兰西人的混血民族都曾将此犬饲养作猎兔用。此犬在1066年传入英国。当时由于其体型较小，常被放在口袋里，故称之为口袋米格鲁犬，现在米格鲁猎犬即由此犬改良而来的。1895年英国米格鲁猎犬俱乐部成立。

拉不拉多猎犬

著名导盲犬一族中的佼佼者



环境倾向	室内外
性格	普通
运动量	大
用途	导盲犬

项目	数据
原产国	英国
体高	雄性56-62CM
	雌性54-59CM
体重	雄性27-34KG
	雌性25-32KG
日文名	ラブラドール·レトリーバー
英文名	Labrador Retriever

拉不拉多猎犬是因其可以为导盲犬而著名，由于它的行动缓慢，所以在欧洲早已经成为室内犬的主流，而在英国，则是从上流阶级到庶民，都已经广泛地接受及欢迎。据说该犬种的起源是在拉布拉多半岛沿岸，十九世纪初才从纽芬兰搭乘运盐船远渡英国。由于那儿的水产业发达，于是拉不拉多猎犬就经常做一些找寻流失于海中的渔网或渔具的工作，和人有着密切的关系。

RPG幻想辞典

鬼太郎特别篇小豆家族

这次我们将要介绍的三类妖怪名气都不小，主要包括有趣的小豆一族和恐怖的飞头族，他们都有个共同点就是其名称和相关传说因地区的差异而并不统一，但都能从中找到关于其描述的共通性，因而客观上也反映了他们在各地区文化意识中是普遍存在的。

小豆秤 NO.34



↑小豆家族的妖怪最大的特点便是随时都在不停地磨豆子。

下面我们就要涉及到有名的小豆家族了，这第34号妖怪小豆秤（あずきはかり）和后面的63号小豆洗（あずきあらい）都同属该族，当然还有其他诸如小豆婆、小豆侍（あずきとぎ）等。其实小豆是个相当庞大的妖怪族群，相互之间的界定和区别也都没有太严的区分，甚至上面提到的那些妖怪名都还存在相互替用和换用的情况。这样久而久之，其逐渐慢慢地向一个统一的概念和形象靠近，基本上目前比较常用小豆洗或小豆婆来作为这个族类的形象代表，虽是不同名称，但都有着一个相同的表述。一般情况下小豆族的出现都是以老婆婆的形象居多，所以小豆婆这个称呼是最为常见的，当然也就常被归为了女性妖怪一类中；而且其经常出没于河边，不停地用刷子淘洗着红豆，还发出沙沙的声音，所以也很形象地称作小豆洗。一般人都只能看到其背影，而看不见正面的长相，但也有人偶尔为了去看其正面而失足跌落到河中，要是不懂水性的话，那就很可能会被淹死，在乡下经常能够碰到这样的情况。也有幸免于难的人，于是便将小豆族真面目是老婆婆的秘密传出去了，所以也就有了人们俗称的“洗豆婆婆”、“筛豆婆婆”或“磨豆婆婆”等名称，因为其分布广泛，在日本各地都有，所以称呼起来则是因地而异的。一般情况下小豆婆都是好妖怪，不会危害人类，并且其还会将所磨的豆子做成红豆饭送给贫穷饥饿的人们吃，体现其同情弱势的善良的一面。但在关东甲信越那个地方的流传却是个例外，据说那里要是有人试图从正面去看小豆婆长相的话，就会被其抓住并用筛子将人像磨豆子一样磨死成粉后再吃掉，甚至后来还有一首相关的儿歌被人们所传唱。但在四国一带的传说中，小豆族的性别却发生了逆转，不再是小豆婆而是男性的小豆伯，并且在百鬼夜行图中也都是如此，但也有的说法将小豆洗当作是狸在作祟时假扮的。

尽管大多数情况下小豆族都是好妖怪，不过在京极夏彦和山冈百介等人的作品中却被刻画得相当恐怖，如《巷说百物语》中就以“小豆洗”为开篇故事。其实在水木茂大师的童年，其家乡就盛行关于小豆洗的传说，而水木的妖怪情结也正是从此开始的，可以说这个妖怪对于整个水木妖怪文化的影响极其重大。在水木的漫画作品中，主要涉及到的小豆族的便是小豆婆、小豆秤和小豆侍这三位妖怪的故事，而他们仨又正是妖怪军团中小豆联合军的主将，住在妖怪公寓中的他们还有着一手好厨艺，据说他们祖先的灵魂被封存在鼓中，但只要一击那鼓便能激发他们的能量从而变得强大。另外在大多数的文学作品中，对于小豆洗的来历，大多数描述的是因为失恋的姑娘在河边带着怨恨洗红豆，因为怨念极度之重，其身便化为了无数的红豆，红豆逐个散裂开来，又都化为极浓的血水，最终这血水蒸发掉所形成的怨气，便聚集成为妖怪小豆洗。

辘轳首 NO.35

接下来第35号妖怪辘轳首（ろくろくび），其实这也就是我们之前曾专门花大篇幅介绍过的“飞头蛮”。头身能分离并在夜间出现的长颈族妖怪，也是一种世界范围内各地都有相关传说的普遍存在的妖怪，因在不同的地方其名称和相关传闻都各不相同，故此番再作个补充介绍。尽管日本的辘轳首传说来自于起源最早的中国，但其最为盛行的地方还是东南亚和南美等热带地区，这特别又以泰国的一种“飞头降”的巫术最为有名。“飞头降”也被普遍认为是最为狠毒的巫术，施降的巫师为了练这种能大幅提升功力的招数往往也要冒上极大的危险，据传该术一般需要练上七次，每次七七四十九天不间断才可能成功，而且练功期间除了白天要像正常人一样生活外，每天晚上还必须要让自己的头颅和身体分家后去寻找精血吸食。不过一般都认为夜间的飞头都是处于无意识的状态中，而控制飞头的则是其原体内的怨念和仇恨等意识，所以极具攻击性，因为夜间的飞头降相当恐怖，会让人防不胜防地被其迫害，但一般都是以胎儿、男子和死尸为对象。当然在觅食无方的情况下，就只得用家禽等动物的血来代替。在天亮前还必须让自己的头颅返回原身体处，要是身体被人挪动或找不到归位的记号的话，鸡鸣天亮后则将化为一滩血水而死去，据说等级较低的巫师练此术时还并不能达到完全头身分离的效果，而是头部还会拖着其几米长的肠子一同飞出，相当恶心，不过要制服这类的飞头倒是很简单，只需要破坏或刺中肠子便能让其一命呜呼。



这里水木大师笔下的辘轳首定义为女性妖怪，其夜间头部飞出时也不是完全分离，而是颈部被拉长而拖飞着出去，是飞头族妖怪中的长颈一类，多出现于福岛县，以吸食人血来维持自身，因而也被视作为异类的吸血鬼，据说其肺活量相当了得，往往一口气就能吸取完一整个人体内的血。

铁鼠 NO.36



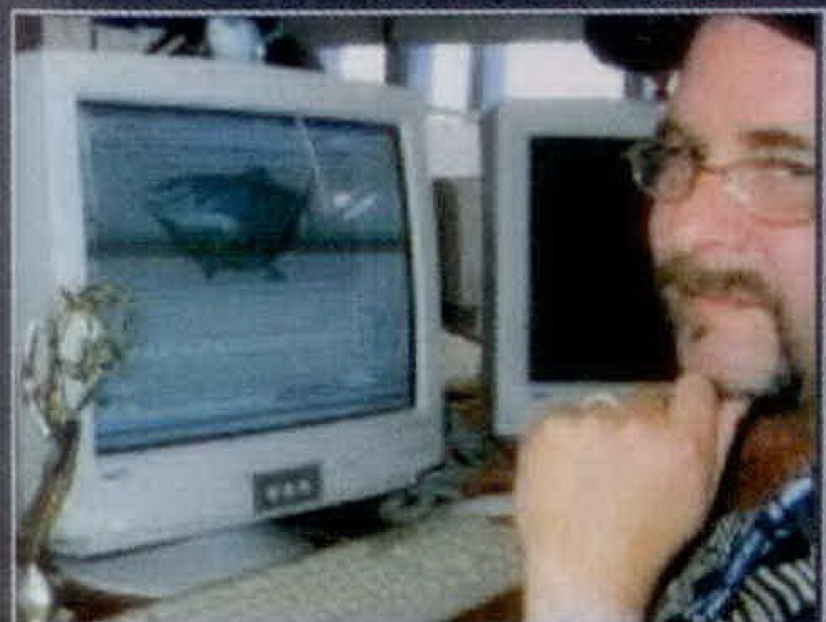
第36号妖怪铁鼠（てっそ），最早出自于京极夏彦大师的《铁鼠之槛》，后来于《平家物语》和鸟山石燕的《图画百鬼夜行》中也曾有过记载。这是一种很特别的妖怪，虽然名字是铁鼠，但其本身与铁这样的元素或物质并没有直接的联系，这里的“铁”更多的还是有金钱和财宝之意味。尽管外形是明显的鼠类，不过却身着一套破旧的僧人的服装，手持一串佛珠，所以铁鼠也属于和尚类的妖怪。这是由于其生前本是滋贺县比睿井寺内的一位高僧，但很不幸被某坏老头富豪所迫害致死，高僧死后的冤魂和怨念集结便化为了妖怪铁鼠，为了报仇而前往之前那位害死其的坏老头的家中去搞破坏，不过仅仅也只是破坏财物和食物……，感觉这样的形象与之生前的高僧身份倒不是很符合。不过在民间都普遍认为铁鼠是招财的妖怪，家有一鼠如有一宝，看见铁鼠的人其财运也会大大提升，所以也就不难理解这“铁鼠”之名。另外在有的说法中，高僧并非被人所害而死，比如还有其因背叛朝廷而被惩死以及练功走火入魔步入邪道而亡，其魂魄化为铁鼠后便回比睿山去破坏寺内所藏的经文和教典等，不过对于铁鼠高僧这种“报复”的做法，真的很让人匪夷所思其用意为何。

□文/逆转A.C.E;nakazawa　责编/北斗

国内领先的游戏动画教育体系——CIA

上海大学CIA游戏影视动画教育中心

据国家新闻出版总署的最新统计显示，2004年中国网络游戏市场规模达到24.7亿元，比2003年增长了近5亿元。按照目前的发展速度，预计2009年将超过百亿元。专业人士指出，在未来五年内，游戏产业将出现井喷式发展，而游戏从业人员缺口将达15万。在一些招聘网上，仅去年11月份就有360家企业提供了近450个游戏专业人才职位，开出的月薪高达8000元以上，对一些有经验的游戏人才甚至开出年薪30万元的高薪。但最大的问题是，高薪却找不到合适的游戏设计和开发专业人才。



↑《海底总动员》制作师GLIFF

CIA游戏影视动画教育中心是由北美著名动画游戏学院——加拿大高科技互动艺术学院（CIA）在国内与上海大学成教学院等国内大中专院校合作成立的以传统动画、三维动画、影视制作、游戏设计为主要专业方向的教育培训机构，从2002年在国内首家实施以来，目前已经成功开办八期高级专业培训，为社会培养了超过一千人的高级专业游戏影视动画人才，已成为国内游戏影视制作领域的主力军，得到用人单位的高度评价，引起社会强烈反响。

在游戏专业课程体系方面，经过近四年的教育实践，中心逐步总结并形成了与国际接轨的适合中国的游戏教育培训体系——CIA培训认证体系。教学大纲与教学计划在北美原版的基础上结合中国国内学生的特点进行针对性改进和调整。目前开设了游戏动画专业研修班、游戏制作与动画设计师班两个专业，学制上分别为一年制和5个月制供希望进入游戏制作领域的爱好者进行针对性选择。与目前市场上其他的软件工具式教学的不同之处在于：

中心的教育培训课程体系课程安排上紧扣游戏企业实际工作要求，重点放在游戏制作专业技能的掌握和强化训练上，使学生在一毕业就具备相当的专业制作水平。

游戏动画专业研修班包括六大块课程：动画美学素养，素材处理，传统动画制作，三维动画制作，游戏课程，后期编辑。学员将接受十几门专业课程的教学。

美术美工是中心教学的侧重点，人体素描课程将教授传统人体素描和解剖理论基础并对人体形态和模型解剖作进一步的学习研究。美术理论囊括和游戏设计相关的艺术基础，包括概念艺术，构图，色彩理论，图形设计，图形标志设计，透视技术等。学生除了修习动画制作之外，还要学习使用2D软件对动画进行编辑和重放，如何配音等。

Flash卡通和游戏也是教授课程之一，学生通过学习向量制图、绘画、颜色及图层技巧，Flash电影生成原理来设计线游戏和卡通。

游戏体系结构教授他们游戏设计相关课程-角色设计、情节创作、平衡控制等，不但学会了单纯的人物创作，还了解了文字描述、粗略分段、面板设计、动作注释、相机移动及符合行业标准的故事版的方法；而游戏设计则教授开发团队管理和职位分工相关知识，并侧重音效方面的教学。另外在游戏引擎这门课里，学生学习到了如何熟练掌握并会用一种成熟的引擎，包括其中的图片，模型，脚本编辑器，资源的导入和导出，文件转换，游戏生成的技巧。整个学习采用循序渐进的方式，带领学员由浅入深系统学习。

学习三维制作软件包括MAYA和3ds max，软件教学有3个阶段贯穿学习的全过程。第一阶段主要介绍如何利用NURBS和多边形，动画基础来建模，如何生成图像，学习对象纹理贴图，着色，摄像机及灯光在三维空间工作原理，主要学习内容为动力学和粒子及非线性动画。第三阶段则教授学生如何用低数量多边形建模技术为游戏减少演算负担，并侧重于纹理贴图在模型应用上的特



●上海大学教育学院



●高配置机房



●机房走廊



●高配置机房

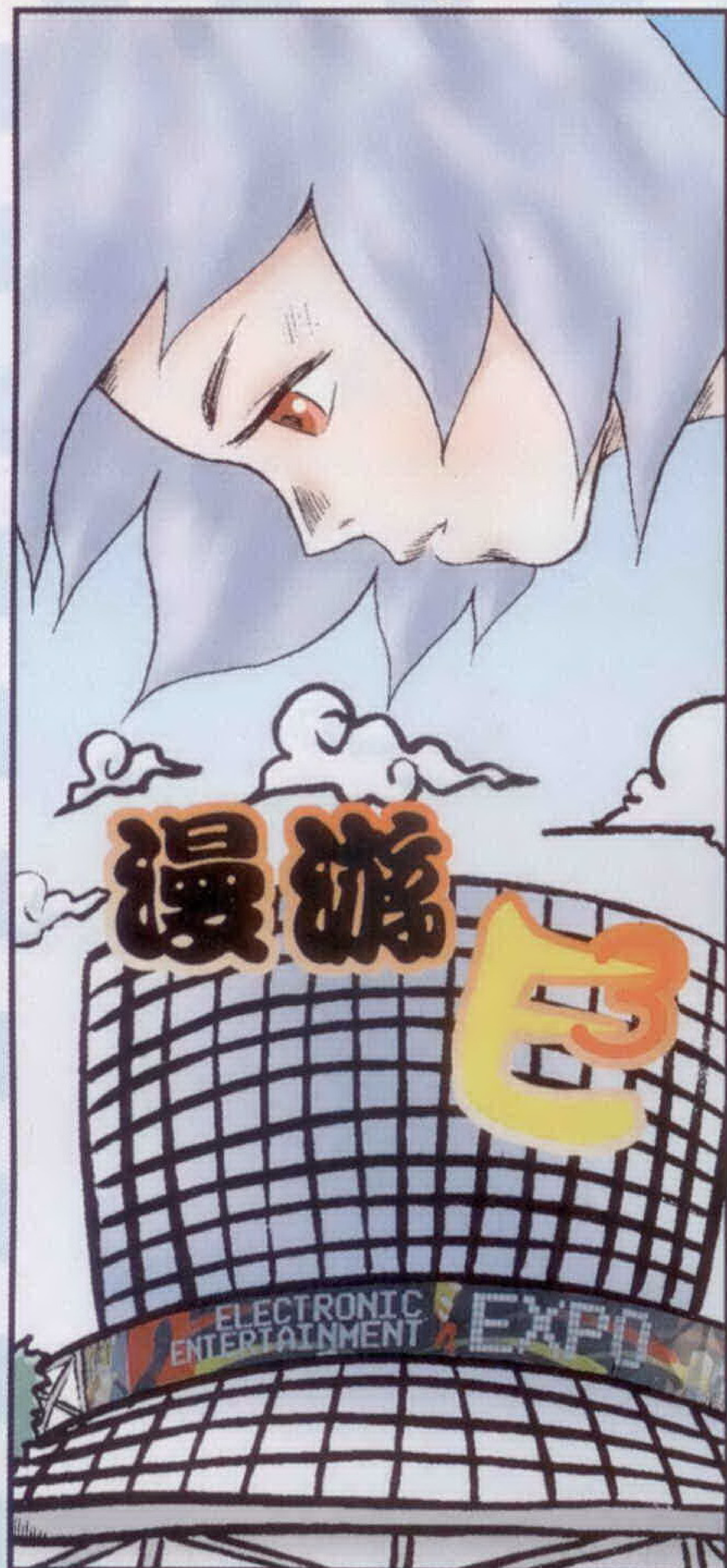
殊方法，以及如何动态捕捉这样的动画技术。在第三阶段，学生们可以了解MAYA的渲染系统，并学习动画作品和电影技术相结合，以及产品的应用渠道知识。除此之外，学校在Photoshop 和3d studio max上也开设了相应课程，教授学生如何利用各种图形技术结合三维建模进行美工设计。完成这些课程的学习后，将进入项目实习阶段，学员将分成小组设计并完成一个完整的游戏作品。

游戏动画专业研修班非常适合没有基础的游戏爱好者，毕业后学员想转从事游戏动画设计或建筑设计等其他相关领域，也非常容易。该专业对有一定基础的动画爱好者或从业人员来说，通过一年的系统教育，可以更加深入地掌握专业知识，在美学素养和专业技能上都会有一个大的提高。

5个月的游戏设计与动画设计师班则具有很强的针对性和应用性，所学习的课程全部是面向应用的技能课，除了系统学习专业工具外，还特别要掌握实战技巧，因此在教学内容的安排上强化了案例教学的比重，通过5个月系统学习，学员将熟练使用3ds MAX等游戏制作相关软件，学习游戏原画及动画原理，掌握游戏角色建模、游戏场景建模、游戏帖图制作技术、游戏角色动画、游戏特效等专业技能。设计师班特别适合想通过不太长的时间内系统掌握专业技能，熟悉企业开发流程并能适应企业制作开发要求，一毕业就能进入游戏公司的动画爱好者和想转行或提高的专业人士。

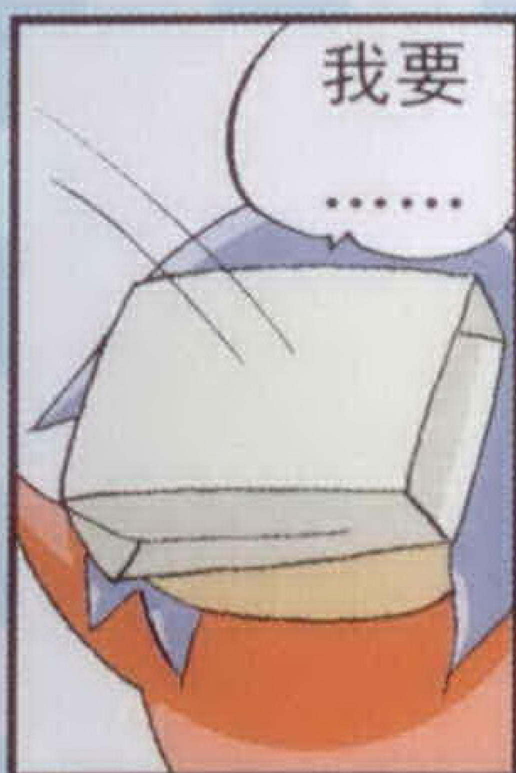
学员毕业后颁发上海大学结业证书和加拿大高科技互动艺术学院的专业认证证书，同时学校还组织MAYA，3D MAX的官方认证考试，并推荐到相关游戏影视动画公司工作。

上海大学CIA游戏影视动画9期培训班将于2005年7月和9月在上海大学成人教育学院开课。为了保证教学质量，中心将计划限额开班，报名将额满截止。国内咨询电话为021-62539082，咨询邮箱是zhaosheng@cia-china.com，中心网址是www.cia-china.com；上海大学网址为www.shu.edu.cn；加拿大CIA网址为www.gamercollege.com


漫游E3
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO


一架飞往美国的客机上……
我不喜欢坐飞机，但为了E3展……
嗯！


美丽的空中小姐……


我要……


呕！


讨厌！我这么完美的人怎么也会晕机呢……


多看看窗外应该会好一点……

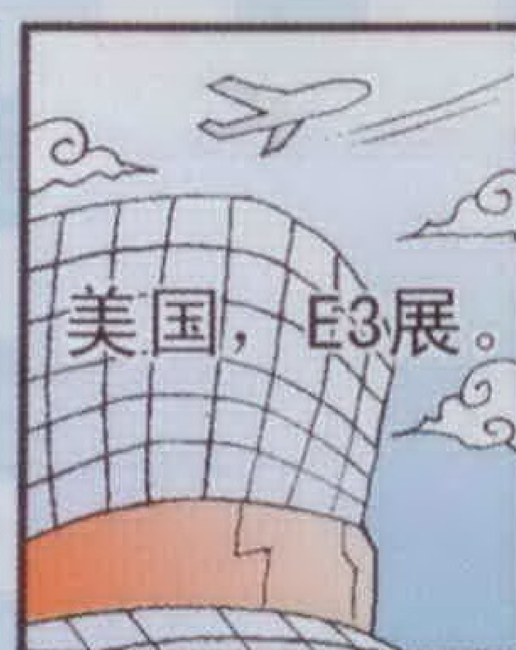

……
……
嗖……


坐什么飞机！叫作者画个筋斗云不就行了！

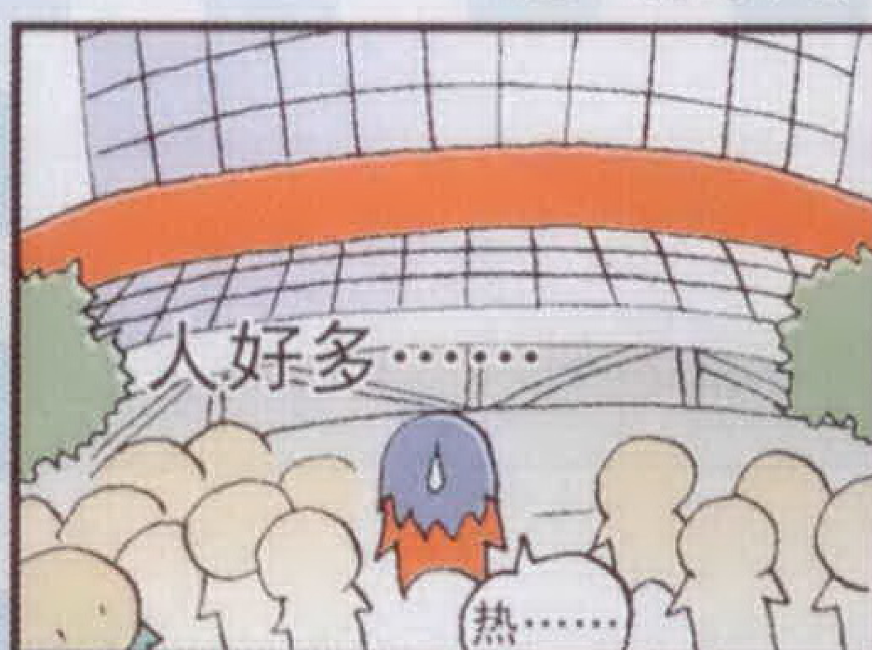
注：漫画中什么都会发生。


这算什么！
他想跳机？


回去时我也要云！


美国，E3展。


我已经嗅到了游戏的气味了……


人好多……
热……

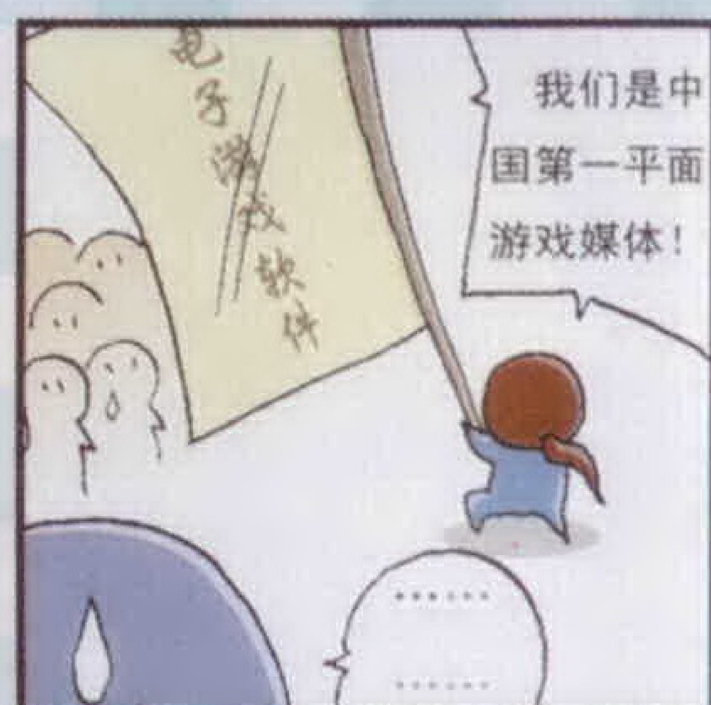

风林怎么还没到会不会出事了？


还是坐飞机比较好……


你在哪儿嘟囔什么？快一点啦！
哦！你已经到了！


等你半天了！真慢。
要你管。


这么多展位要从哪里开始好呢？
掏出……


我们是中国第一平面游戏媒体！
……


咔！
少在这里犯弱！

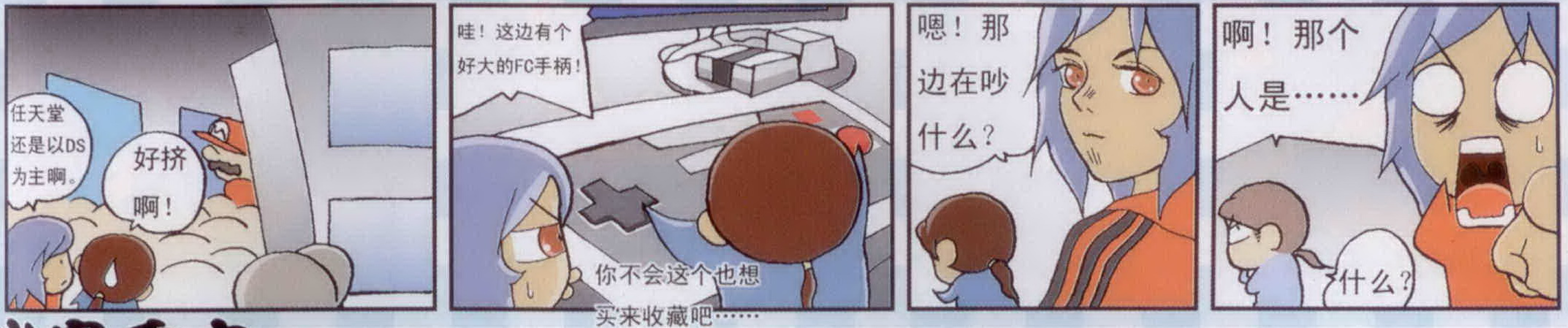

不好意思……
他脑袋被风吹坏了……
唧唧
咻
喳喳


索尼这边看看。


龙珠耶！
PSP是主打哦。


这个试玩椅好别扭……
是你该减肥了。


还是去史克威尔爱尼克斯那边转转。
出不来了！
SQUARE ENIX
PS3即时演算画面！
FF7开场动画。
这么说FF7会出复刻版的了！
很有可能哦！
那么我要考虑收藏一下了。
你这算是在挣扎么？
就是有你这种人冷饭才一直炒得厉害……
讨厌。


任天堂还是以DS为主啊。
好挤啊！
哇！这边有个好大的FC手柄！
你不会这个也想买来收藏吧……
嗯！那边在吵什么？
啊！那个人是……
什么？


小島秀夫


风林快看！你最喜欢的小岛啊！
啊！讨厌！
秀GIRL
你…喜欢的……
啊！
喵…喵……
你给我收敛一下！
救命！
那边又一大堆人干嘛呢？


宮本茂


大叔身手还这么好。
挣钱不容易啊……
我们还有好多展位没看要抓紧了。
来瞅瞅微软的……
好多等离子，有钱！


CAPCOM
天尊不能少啊！
那边的SNK也不错啊。
时间差不多了，要回去了。
其实漫画快没格数了。
但是我不想坐飞机，我会晕机啊！
不用担心，我把筋斗云借给你好了。
太好了！
SEE YOU NEXT YEAR
MAY 10 - 12, 2006


看着涌出的人潮，今年的E3结束了……
让我们期待明年的E3展吧……
这回不会晕机了。
你太慢了，看我的新道具！
不就是超人战衣嘛。
下次E3我开着高达去！

END.

killer7



NGC	本刊译名：杀手7			
	CAPCOM	2005.6.9	49.99美圆	记忆卡2格
动作冒险	8厘米DVD	美版	1人	17岁以上

操作 〈CONTROL〉

本游戏的操作方式比较特别。在移动模式下，按住A键主角会自动向前跑，而跑动的路线则是固定的，不需要玩家来控制方向。按B键可以让主角向后转身。当主角到达岔路、或者当主角经过的路线上有可供调查的物品以及可对话的NPC时，屏幕上会自动出现几个选项，此时将左摇杆推向相应的方向并且按下A键就可以做出选择(也可以按住A键不要松开，然后推动左摇杆来选择)。在本文中，这一类出现选项以供玩家选择的地方都统称为"分歧点"。在分歧点的选择中，本文中所涉及到的方向都以主角当时所面对的方向为基准。



主角已经选择过的选项用蓝色表示，还没有选择过的选项则是透明的，而主角来时的方向用灰色选项表示。按下X键可以打开地图，而Y键则是使用特殊技能。关于特殊技能我们还会在后面详细讲解。推动C摇杆（右摇杆）可以装填弹药。

按住R键进入射击模式。在射击模式下，用左摇杆控制准星，A键射击，Y键使用特殊能力。L键的作用是扫描。在本游戏中大多数敌人以非实体的形式出现，显示为透明状态，也无法被攻击到，所以一定要按下L键扫描一次才能使其实体化并且将其杀死。按下B键可以自动锁定目标，不过锁定的位置一般是敌人的身躯部位(某些角色拥有特殊技能可以自动锁定敌人头部)，如果需要攻击敌人的特定部位的话还是需要自己手动调整准星。使用十字键可以切换锁定的目标。在射击模式下也可以推动C摇杆来装填弹药，游戏中要经常注意保持充足的弹药。



敌人弱点 〈ENEMY〉

绝大部分敌人都有一个弱点部位。扫描敌人之后，可以看到它的身上有一个地方冒出黄色的液体，那就是它的弱点部位。某些特殊敌人的弱点部位不会以黄色液体的方式来表现，这种情况下一般都会先由NPC对玩家作出提示，在本文中也会单独说明。射击敌人的弱点部位，可以一击必杀并且获得试管，还能够吸取更多的血液。连续使用一击必杀的方式来消灭敌人就能形成连击，连击的数量会显示在右上角。



体力表示 〈HEALTH〉

屏幕左上角的"眼睛"表示主角当前的体力状态。眼睛睁得越大就表示主角的体力越充沛。当角色受到伤害后眼睛会逐渐闭上，当眼睛完全闭上时，当前的人格就死亡了。当一个人格死亡之后会变为一个"纸袋"，用贾西安到达该人格死亡的位置回收纸袋就能将他复活，贾西安死亡则表示GAME OVER。



菜单 〈MENU〉

在游戏中按下Start键进入菜单，菜单中共有四个选项。

■**Smiths**：人格。选择此项后便可以在当前已经觉醒的人格之间自由切换，而没有觉醒的人格则需要满足一定条件之后(一般是杀死一定数量的敌人)才能在"哈曼的房间"(Harman's Room)中唤醒。在七重人格当中，贾西安(Garcian)是独立于其他人格之外的，只能在"哈曼的房间"中通过电视来切换。在绝大部分时间里玩家可使用的人格共有六种，包括丹(Dan)、枫(Kaede)、凯文(Kevin)、野狼(Coyote)、科恩(Con)、面具(Mask)。每一种人格都有独特的性能和特技。



■**Items**：物品。其中主要的内容是戒指(Ring)。戒指是本游戏中的解谜要素，获得某种戒指之后，需要在物品菜单中选取它装备上，就能用于解开谜题。其他的各种物品（例如钥匙等等）得到之后就能自动使用，不需要在物品菜单中选取。

■**Blood**：血液。消灭敌人之后，就会自动从它身上吸取血液并且储存起来。在血液菜单中有两个数值，左边的数值表示当前所存储的血液数量。血液最大的存储量是1000，如果快要达到1000的话，应该尽快到"哈曼的房间"将其制为血清，否则就不能继续吸收血液了。右边的数值则是"试管"，相当于特殊能量。攻击敌人的弱点部位将其一击必杀之后就能将血液储存到试管当中，杀死某些特殊敌人也能获得一定数量的试管。在血液菜单中选择"恢复"(Recovery)就能消耗试管而补充主角所损失的体力。各个人格的某些特殊技能也需要消耗试管。普通难度下最多可以存储20支试管备用，困难难度则最多只能存储10支。



■**Memo**：备忘录。在游戏中获得的文件资料可以在这里查阅。

NPC 〈GHOST〉

在游戏中玩家会遇到一些类似于鬼魂的NPC角色。根据剧情他们是曾经被“杀手7”所杀死的人，由于他们从死亡中得到了解脱，所以会对“杀手7”提供帮助。与他们对话一般可以获得一些重要的提示，如果遇到难题的话可以尝试向他们询问。在本文中除某些特殊情况外不再一一说明。



魂之子弹 〈SHELL〉

在每一关的Boss战之前，一般都会经过一个“中转区”。中转区的看门人需要你提供“魂之子弹”（Soul Shell）。必须收集本关中所有的魂之子弹，将它们交给看门人才能通过中转区。魂之子弹一般需要破解一些谜题才能得到。另外每个中转区都会有一个强力敌人把守，要小心。



人格特性

正如标题“杀手7”那样，七重人格的主角就是本游戏最大的特色。每一重人格除了都有各自独特的固有技能之外，在攻击力、体力、速度、稳定性等方面也都各不相同。各个人格通过升级所获得的特技也有一些差别。无论是解谜还是战斗，都需要活用七重人格的能力，发挥每个人格的长处。由于游戏中能获得的血清数量有限，在进行人物升级时一定要注意合理分配。一般建议培养一两个主力人格（推荐丹或者枫），剩余的血清则尽量均衡分配给其他人。

贾西安



七重人格中的领导者。他独立于其他人格之外，只能在哈曼的房间中呼出。他的体力为20格，在七重人格中仅次于面具。贾西安使用带有消音器的手枪，装弹量5发，发射速度和装填速度都较快，攻击力偏低。由于贾西安不能与其他人格自由切换，而且没有任何技能升级，所以绝大多数情况下不需要使用他。但是当其他人格死亡的时候，贾西安可以使他们复活。方法是使用贾西安达到该人格死亡的地点，就能收集到他的灵魂带回哈曼的房间，在电视上选取该人格之后，连打A键补充他的体力，就能使此人格复活了。

哈曼的房间 〈ROOM〉

“哈曼的房间”（Harman's Room）是游戏中的特殊地点。进入哈曼的房间之后一般会有三个选项。

■**TV**：电视。电视是制作血清和切换人格的场所。进入电视画面之后，用左摇杆切换频道。选择B频道可以将存储的血液制为血清（Serum），每40的血液可以制出一支血清，10支血清可以合并成为1支大血清。血清用于技能升级。在每一关中可制作的血清数量是有限的，达到数量限制之后，就不能再继续制作了，这时候你再吸取更多的血液也没有用。也就是说整个游戏中能够制作的血清总量是固定的，不存在反复打敌人“练级”的可能，所以在点数分配上要更加有计划性。另外还有一点必须注意的是，每过一关之后当前所存储的血液都会清零，不会保留到下一关，而血清则可以保留。所以在过关之前应该尽量把所有的血液都制为血清，否则就浪费掉了。

其他频道则用于切换人格和技能升级。选择一个频道，对应的人格会显示出来。如果人格画面上有雪花，表示此人格尚未觉醒。按下A键呼出菜单，选择“唤醒”（Awake），如果已经满足了条件的话就可以唤醒这个人格，之后就可以在游戏中自由切换了。在菜单中选择Skills（技能），就能对人格的技能进行升级。技能分为四项，一般是攻击力（Power）、攻击速度（Speed）、精确度（Waver）和致命一击（Criticals）。每项技能最高可以升到5级，升级所需要的血清数量会显示在右边。攻击力和攻击速度无需解释。精确度关系到射击模式下准星的晃动幅度，精确度越高，准星晃动幅度就越小，更有利于瞄准。致命一击指的是直接杀死敌人的几率，如果此项数值过低的话，即使成功命中敌人的弱点部位也有可能无法将它杀死。





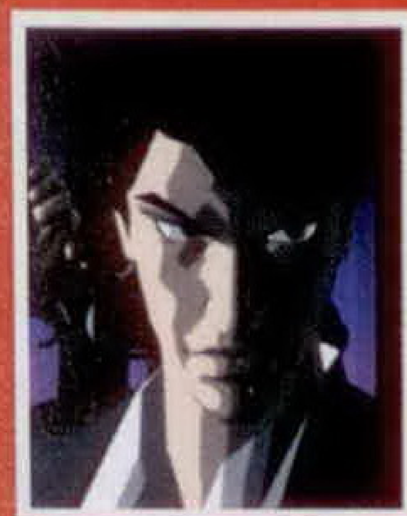
某几个人格的技能稍有不同：凯文的第三项技能是“隐身”（Invisibility），升级此项技能可以延长他进入隐身状态的时间。面具的第四项技能是“范围”（Range），增加榴弹枪的爆炸范围。贾西安没有技能升级。

另外，升级技能还能够使人格获得一些特技。人格的特技可以在特技（Abilities）菜单中查看。很多特技都非常实用，例如自动瞄准敌人的弱点部位等等。

■**Samantha**：存盘点。与哈曼的女佣萨曼莎（Samantha）对话就能进行存盘。但是萨曼莎有两种状态：在某些房间中她身着女佣服，表示她处于工作状态，此时能够提供存盘。而在另外一些房间中她身着便服，此时是无法进行存盘的。分辨这两种房间的方法是看房门口亮的灯，如果是红灯则表示可以存盘，绿灯就没法存盘了。

■**ENE room**：进入房间。在房间内部我们还可以找到“杀手7”的仆人Iwazaru。与他对话可以获得大量有用的提示信息，例如系统解说、敌人弱点等等。他也会在游戏流程中经常出现，给予玩家提示。

丹



丹的体力为15格。在七重人格中，丹属于主力身份。他拥有最均衡的性能和最丰富的战斗技巧，绝大多数情况都可以由他出面解决。丹使用大口径左轮手枪，装弹量6发，射击速度和装填速度中等偏慢，攻击力较佳。丹的固有技能是蓄力攻击，在射击模式下连按3次Y键，就能消耗3支试管，使出威力强大的一击，用于破坏敌人的“巢”。

枫



枫是七重人格中唯一的女性身份，体力只有10格。她的手枪装弹量10发，按下Y键可以进入狙击模式，对于远程目标非常有效。她的射击速度较快，但是后座力很强，不利于连续射击，装弹速度也很慢，在敌人距离较近的情况下最好使用其他人格。通过升级习得一些实用的特技之后，枫也能成为作战主力。枫的固有能力是割破自己的手腕喷出鲜血，用来解除透明的“壁”。

凯文



凯文的体力为15格，他使用的武器是飞刀，攻击速度中等偏慢，其特点是无需装填弹药而且瞄准非常稳定，最适合用于攻击敌人的弱点部位而形成一击必杀。他也可以使用蓄力攻击，不过只能按一次Y键，消耗一支试管并提升攻击力，只能用于对付敌人，并不能像丹一样破坏“巢”。凯文的固有能力是隐身，隐身状态下不会被监视器发现。

野狼



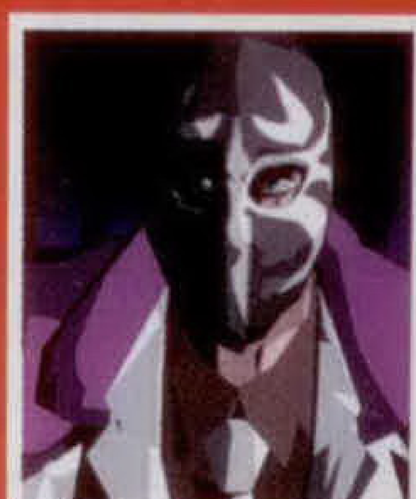
野狼的体力为15格。他使用改装过的左轮手枪，装弹6发，攻击速度和装弹速度都是中等，但是稳定性不太好，准星容易偏移，也不适合作为战斗主力。他也能使用一段蓄力攻击。野狼拥有盗贼的天赋，他能打开各种锁，还能跳上常人无法达到的高度，在碰到需要突破障碍的谜题时经常需要他出场。

科恩



科恩的体力与枫一样是10格。一般受到两次攻击就会死亡，不宜作为攻坚主力。他使用双枪，装弹量是10发，攻击速度和装填速度都极快，可以对敌人进行扫射，所以用来对付某些难以瞄准的敌人效果不错。他的固有能力是加快跑动速度，发动之后能够轻松地从敌人的包围中突破。

面具



面具的体力有25格，是最高的一个。他双手各持一把榴弹枪，攻击力巨大，还能使用二段的蓄力攻击提升威力。但是他的发射速度和装填速度都非常慢，而且装弹量只有1发，所以还是不太实用。作为摔跤选手的他拥有怪力，可以打破很多路障，还可以使用榴弹枪破坏一些不太坚固的墙壁。

TARGET MISSION

第一章：天使 ANGEL

首先需要选择难度。困难难度下主要有以下区别：1、谜题的提示变得更加隐讳一些，例如在第一章中“按顺序点燃蜡烛”的谜题，普通难度下蜡烛的顺序是直接以阿拉伯数字表示的，而困难难度下则是以烛台的环形装饰物多少来表示。2、敌人体力变高。3、可携带的试管数量由20支减少为10支。本攻略基于困难难度。

游戏开始之后会提示是否需要进行操作方法解说。结束解说之后，操纵贾西安向前走几步就会自动切换成丹。在前面的走廊中会遇到Iwazaru，并且可以找到哈曼的房间。Iwazaru是“杀手7”的仆人，在游戏流程中他会经常出现并提供一些提示信息，今后不再一一说明。一直向前走，进入电梯间后，就会碰到第一个敌人。由于本游戏中的敌人大都以透明形态出现，所以用眼睛很难发现。但是凡是有敌人的出现的时候都会有一声怪笑作为提示，所以听到笑声就要进入射击模式，使用B键自动锁定，并且用L键扫描令敌人实体化。在系统讲解中我们已经提到过攻击敌人弱点部位就可以一击必杀，应该多多利用。注意有些敌人的弱点部位在四肢上，而丹的大口径手枪攻击力较强，如果没有命中弱点部位的话，可能将敌人的四肢击断，令其失去弱点部位。所以要追求连击的话，可以推荐使用其他攻击力较弱的人格（例如科恩），即使一次没有命中，敌人的四肢也不会断裂，仍然还有机会。

转过一个拐角之后，遇到了鬼魂特拉维斯。他也会经常在流程中出现作出提示。左转后继续向前走，可以看到门上有一个倒挂的鬼魂。与旁边的Iwazaru对话可以得知，凡是有这种鬼魂出现的地方，就表示附近有魂之子弹。向前进入停车场，前方出现了一种色彩斑斓的敌人。如果接近的话它就会掉头跑掉并且自爆，如果在它跑掉之前将它消灭就能获得数量不少的血液与试管。





前方的路被一个“巢”封闭了。它会不断放出卵，打破卵之后里面会出现一个敌人。这里的敌人是会不断再生的，如果愿意的话可以多费一点时间在这里好好补充一下血液和试管。使用丹的特技三段蓄力，射击巢上面发出淡黄光泽的地方就能将它破坏继续前进。在前面角落的车中，特拉维斯出现并且给了主角一颗魂之子弹。

原路返回碰到第一个敌人的走廊，现在可以向另外一个方向前进了。从楼梯上到二楼，看到一个受害者被敌人抱住炸得粉碎。接下来的房间不要贸然向前，前面会有四个敌人出现，拉开距离将它们一一消灭。其中黄色的敌人要优先干掉，可以补充很多血液。

继续向前来到下一段走廊，消灭迎面而来的两个敌人以及远处出现的黄色鸟状敌人。前面的分歧点如果选择向前的话可以找到特拉维斯得到一些提示。从另一条路继续前进，小心迎面跑过来的敌人。在这里又碰到一个女性受害者惨死。向左边走的门从另一边锁住了，只能向另一个方向前进。消灭跑过来的敌人之后，与旁边的Yoon-Hyun对话。Yoon-Hyun手里拿着一个面具，他会对谜题作出一些提示，如果想要更详细的提示的话，可以开枪射击他的面具。但是这样的话会需要消耗一些血液。Yoon-Hyun对面是212号房间，里面有一个烛台，上面有5根蜡烛，每个蜡烛下面的环形装饰物数量由1个至5个不等。根据Yoon-Hyun的提示，应该按照顺序点燃蜡烛。但是现在手头并没有道具可以点燃蜡烛，所以只能暂时离开了。继续向前，在走廊的尽头碰到一个鬼魂，这种鬼魂一般是对接下来将要出现的新敌人作出提示。





从楼梯来到三楼，在分歧点选择向左，可以找到一封信件。这种信件实际上是对玩家提示各种人格的特殊技能。回到分歧点，进入正面的房门。迎面走过来一个敌人，而且右边的房间内还有三至四个敌人。在这里千万不要贸然向前跑，应该慢慢走到转角处，保持好距离，这样就不会触发房间内的敌人，而可以站在远处将它们一一杀死。否则的话四个一起围上来是非常危险的。再往前走又碰到了Yoon-Hyun，根据他的提示要在前面的洗手间内对抽水马桶冲水，可是现在抽水马桶里面是干的，暂时离开吧（注意洗手间里有一个敌人）。从另一个方向来到了图书馆。正面被书架挡住了无法通过，右边有一个控制器，上面有两个不同形状的凹槽。向左边来到洗衣房，在分歧点处，选择右边可以看到有一个水管已经破裂了，而选择调查左边的洗衣机，并且将它关闭，可以从洗衣机中的鬼魂处拿到火之戒指（Fire Ring）。选择向前穿过通道，通道里面有一些敌人，要小心。接下来的门被锁住了，切换成野狼，用他打开锁，便回到了212房间所在的走廊。消灭迎面跑来的敌人，进入212房间，戴上火之戒指就可以点燃蜡烛了。将蜡烛按顺序点燃之后，右边的书柜打开，得到了勋章。至于烛台旁边的空调不要去动它，否则的话打开空调会把蜡烛吹灭。接下来再回到三楼的洗手间（注意路上会出现新的敌人），用火之戒指引发防火水龙头，灌满了抽水马桶，然后放水，一个长方形的铁牌被冲了下去，掉在洗衣房。离开洗手间之后左边会出现敌人，最好不要向前走，站在原地耐心等敌人转出拐角之后再将它们消灭。

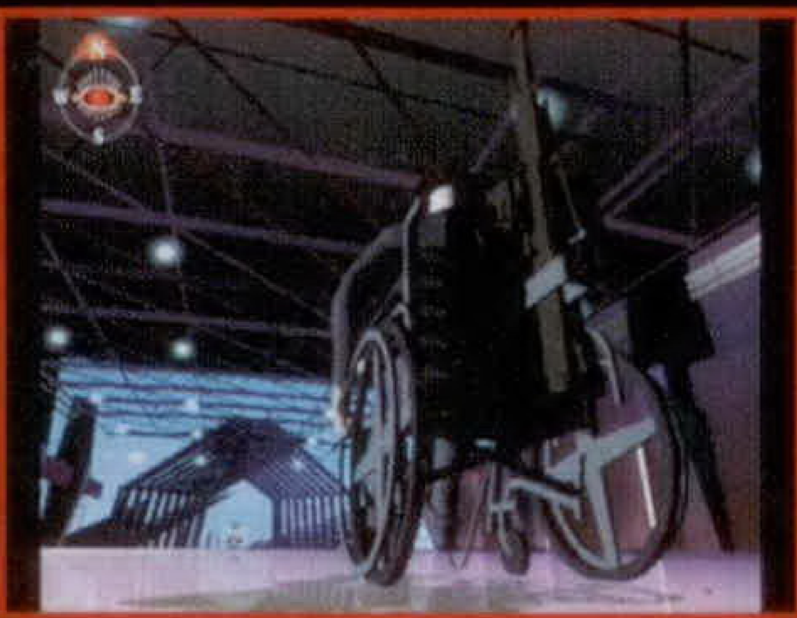


回到洗衣房，拿到铁牌后再回到图书馆，将勋章和铁牌放入控制器的凹槽，打开了书架。消灭三个敌人之后，在书架间碰到了特拉维斯，根据他的提示使用面具轰开了对面有裂缝的墙壁，从中可以得到更多的提示以

及信件，并附送敌人一个。回图书馆的大厅继续前进，来到四楼，在这里目睹一个女性被害。在下一条走廊的尽头呼出枫，使用她的特殊技能（按Y键）解除"壁"，拿到魂之子弹。往回走，然后再向右转，前面的墙壁可以用面具破坏得到一些提示。继续向右边走的话，可以找到一面写有血字的墙壁。使用枫的特殊能力可以让其中两个字母显示出来，分别是N和O。继续前进的话就会找到密码锁，输入N和O便能打开。

再经过一段走廊后，便来到了中转区，把两颗魂之子弹给看门人便能继续前进。经过一个大厅后，会在锅炉房中碰到迅速接近的敌人，一定要在它靠近之前将它杀死。由于它速度很快而且不停晃动身体，最好就不要追求攻击弱点部位了，尽快射杀吧。绕了一个圈回到中转区，再从另一边出去，会自动切换为贾西安。再往前走一段距离，进入本关的Boss战。

vs BOSS Boss战首先由哈曼出马，只要击碎Boss的四只翅膀即可。接下来会切换回丹，而作战的方法是攻击Boss背后的四张脸。这里建议使用枫，首先站在原地不要动，等Boss手里放光时马上跑开，Boss会喷出火焰，此时迅速绕到她背后，狙击她背后的脸，重复四次就轻松解决战斗了。接下来从大厅的另一边出门，换回哈曼后，狙击Boss背后出现的幻影，发生剧情之后再射击幻影发出白光的右手便可过关了。



TARGET 第二章：日落(上) SUNSET





操作贾西安进入哈曼的房间，并且在电视上切换成哈曼。触发剧情后离开房间到外面，正式开始本关。首先行动的是面具，他可以撞开挡住房门的石块，进入室内。向前走不远到分歧点选择向右可以进入休息厅，在最里面的角落使用野狼的特殊能力（按Y键）跳上屋顶。绕到另一边进入阁楼，从柜子里的鬼魂处得到水之戒指。原路返回，离开会客厅向右来到室外。经过长长的走廊后进入另一栋屋子，碰到了新的敌人：炸弹头颅）。它们的头部有一个壳保护，当壳张开时命中它的头部可以一击致死，但如果命中其他部位的话会引发爆炸波及到自己。在走廊右边可以找到哈曼的房间，要注意从哈曼的房间出来后距离很近的地方就有两个敌人，要小心。出门到室外，路上经过花园的时候可以去得到一些提示，需要使用枫和丹的特殊能力来打开道路。回来继续前进，在一个燃烧的大厅中会碰到椭球形的敌人。它的弱点在于绿色的部分。穿过大厅，先进入左边的房间，戴上水之戒指，调查右边台子上放着的花瓶，可以打开对面墙上画后面的暗柜，拿到一个手镯。离开这个房间回到大厅向左转，然后下楼来到会客室。小心对付路上的敌人，来到会客厅的另外一头，用手镯打开大门。在燃烧的走廊上，向右走可以找到哈曼的房间和信件，向前走则可以发现一扇被堵住的门。切换成面具打开房门，触发剧情后沿走廊继续前进。

穿过走廊来到室外，这里屋顶上出现了新的敌人。它们可以在屋顶爬行，靠近之后则会跳落到地面。在前面碰到了Yoon-Hyun，他提示说要打开前进的道理就要按照风水图的示意摆好壁画。前面是一个四方形的回廊，东、南、西、北各有一个房间，每个房间中有三幅壁画。按照北方玄武（Black Warrior）、南方朱雀（Red Phoenix）、西方白虎（White Tiger）、东方青龙（Azure Dragon）的对应关系拼好正确的壁画，而每个房间中另外两幅则不要去动它。完成四个房间后，回廊中央的桥梁便架好了。在桥上拾得魂之子弹，然后继续向前通过中转区。接下来新出现的敌人身上没有弱点部位的表示，但是他们身体有一个部位显得特别大而且长有触角，那就是它的弱点部位。如果射击它身上除弱点部位之外的其他地方的话，它就会瞬间靠近并且爆炸。再往前走，经过一段剧情之后就进入Boss战了。

vs BOSS 这个Boss非常轻松，与她互相对射便可，时间结束之后命中对手次数多的一方取胜。不用担心体力，她根本打不死你，只要拼命射击就行了。大家可能会以为选择射击速度快的人格（例如科恩）会占便宜，但其实她的射速是根据你所选人格决定的，选择科恩的话她的射速也会变快。所以这里建议使用凯文，射击稳定而且无需装填弹药。



TARGET 第三章：日落(下) SUNSET

操作贾西安进入哈曼的房间，并且在电视上切换成哈曼。触发剧情后本关开始时旁边有一辆汽车，车窗上被人写上了"BTJ CSC WTS"的字样。向前走切换成凯文，找到贩卖机。贩卖机的第2、3、6个选项第一个字母正好分别对应汽车上所写的文字，所以选这三个选项便可，打开了暗门。向左转进入房间，可以看到一幅海报，上面的女子手里拿着两颗骰子，显示的点数都是1点。然后再换成野狼，打开对面开关盒的锁，将开关关闭。回到走廊向里走，在另一个房间内找到两颗骰子。反复掷骰子直到掷出两个一点，就能打开抽屉拿到魂之子弹了。然后再从走廊的门出来到楼梯间，来到二楼。

现今左边的房间，看到墙壁上的海报是一幅扑克牌，分别是9、10、J、Q、K。回到走廊到另一头的房间，把桌上的扑克牌其中的9反过来，形成10、J、Q、K、A的牌，大过在海报上那副牌，就能再获得一颗魂之子弹。继续上三楼，按照惯例先进左边的房间，看到海报上赛马的顺序是1、4、3、7、6、2、5。打倒走廊中的敌人，先进入右边的房间，使用野狼跳到上层，拿到一个银牌。再顺走廊向里走，到另一个房间找到赛马盘，按上面所说的顺序排列好数字，拿到魂之子弹。继续上四楼，先往左边走，看好三张海报的背景。接下来进入右边第二个房间，按照海报上的提示，为"猪"、"鹿"、"蝶"三张花牌选择正确的背景，拿到最后一颗魂之子弹。这里选择的顺序是随机变化的，正确的答案大家可以参看图示。接下来，使用凯文的隐身能力，穿过走廊中的激光监视器，来到中转区。



接下来的新敌人双手持镰刀，对它的镰刀打几枪，就能使它转过身来露出背后黄色的弱点部位，此时就能将它击毙了。坐电梯上楼，用面具打碎墙壁，进入本关的Boss战。这个Boss是无法直接攻击的，注意看Boss头顶的屋梁有破裂的地方，只要射击一下就会坠落，看好时间让落下的屋梁正好砸





到Boss就能取胜。如果三块屋梁都没有成功命中Boss的话任务就会失败。

进入麻将室，发生剧情后从角落柜子上的鬼魂处得到风之戒指（Wind Ring）。在对面用刚才得到的银牌打开控制盒，将开关拉到上面。然后离开麻将室乘坐电梯到屋顶。屋顶的敌人相当多，要小心前进。戴上风之戒指，吹开左边的布，进入会议室，迎来本关第二场Boss战。

vs BOSS



这场Boss战需要一些技巧。两个Boss的弱点都在红色的大脑部分，但是从正面是无法攻击到的。选用的角色当然是枫（除非你有自信不借助瞄准镜能够从那么远的地方击中目标），注意一下Boss放出来的那些肉团，在它们靠近之前把它们击碎。抓住空隙之后瞄准右边Boss的领带射击，把领带打歪。此时左边的Boss就会过去侧身替他整理领带，露出了后脑，便可以一枪击中了。打中三四枪就能干掉左边的Boss。接下来剩下的一个Boss会同时放出五个肉团，看准时机，在肉团飞到离他的头顶很近的时候，迅速将肉团一一击碎，Boss便会作出抱头躲避的动作，露出后脑。同样也是三四枪就可以搞定了。

TARGET MISSION 第四章：云男 CLOUDMAN





进入哈曼的房间，在电视上切换到哈曼，引发剧情之后出门开始本关。比起以前的关卡，本关的难度大为提升。这里的地形较为开阔，而街道上会不断出现敌人，一定要保持警惕。往前走不远，经过哈曼的房间之后可以来到加油站。绕道大卡车前面，切换出面具把卡车拉开，找到躲在加油器里面的鬼魂，得到活力戒指（Stamina Ring），装备后可提高体力。另外在加油站还遇到了特拉维斯，它提示说自己衣服上印的字是一个密码（HUSTLE）。



继续向前通过铁门之后，下一片区域中有许多黄色的敌人跑来跑去，不过只要不主动攻击它们或者靠的太近，它们就不会理你。这种敌人的弱点部位就在胸部，消灭它们可以得到“金币”。今后必须要用10个金币，所以至少要消灭10个这种敌人。在道路的另一头还可以看到由几个巨型的敌人，这种敌人的弱点在头部的独眼。不过它的眼睛一开一合，不好瞄准，所以建议还是等它靠近后扑向你时迅速转身跑掉，让它自爆。不过先不要向前走，选择向左边的路，来到一扇铁门前。从铁门旁边的信件上得到线索，得知这条街的201号发生了奇怪的事情。顺路找到201号，使用野狼跳上屋顶，从窗户进入室内。小心迎面过来的四个敌人。在床边的柜子上有一个花瓶，使用水之戒指将花瓶注满水，得到一个晶片。回到街道上，继续向前，尽头处有一扇小门被反锁了。从小门右边的路走过去，用野狼打开通道尽头的锁，回到之前曾经看到巨人的区域。向左边走来到一扇门前，用刚才得到的晶片启动密码锁，根据之前特拉维斯的提示输入HUSTLE，打开了大门。



进门后一路向前，路上不断出现巨人阻截，小心躲闪。在路旁边找到了一块公告牌，上面写着“如果要拿到第7号玩偶，就要去药店，而想要进入药店，必须有照片”。再往前找到一家饭馆，在饭馆的桌上有一个玩偶机，不断的摇动它可以掉出来很多玩偶，一直摇到出现重复的为止（提示It's duplication）。另外摇这个玩偶机是需要消耗刚才得到的金币的。进入物品菜单可以查看玩偶，清点一下发现少了7号和12号。在饭馆另外一边的墙壁上有一张照片，照片上写着206。从饭馆另一边的门出来，穿过后院。使用野狼打开门，回到了之前来过的街区。出门后马上向左转，就找到了206号房，用野狼跳上屋顶，然后用枫洗去墙壁上的血迹，从裂缝中找到12号玩偶。远路返回酒吧，出来之后穿过铁路，来到药店（Drug Store）。从道具菜单中选择照片并且使用，引发一段剧情，打开了仓库大门。从仓库中拿到第7号玩偶，然后向前来到邮局门口。因为玩偶已经收集完全，所以邮局大门打开了。



沿着山路一直向上，来到Ulmeyda的公司，在公司门口需要回答一些问题才能打开大门，问题都是关于路上所看见的海报的。每个问题有上中下三个选项，正确答案是上、中、下、中、上、下、下（这里我无法保证是否会出现随机变化，如果不对的就按照海报的内容来回答吧）。进入公司大门之后，发现所谓的“公司大楼”竟然只是一个布景。在前面的车中找到了Boss，发生剧情之后再到另外一辆车中开始Boss战。

vs BOSS



Boss全身长满触手，背后拖着的触手末端有一个“心脏”，那就是Boss的弱点所在。由于车中是回廊结构，所以可以很容易绕到Boss背后攻击。“心脏”不停晃动，很难瞄准，但是好在只要一枪就可以结果它了。

TARGET MISSION 第五章：邂逅(上) ENCOUNTER

进入游乐厅，这里出现了全身覆盖装甲的敌人。这种敌人能抵御各种攻击方式，唯有面具的榴弹枪是它们的克星。通过游乐场之后走下楼梯，前面的路被一扇闸门封住了，闸门上有裂缝，但是面具的力量仍然不足以打破它。从左边的通路来到室外，又出现一种可以飞行的敌人，它的弱点在座舱的位置，不过它们飞行的速度极快，而且左右晃动，建议用科恩来扫射，能躲则躲。另外这片区域有不少强力的敌人，小心应付。在分歧点选择左边的路，路上会经过4号影院。进入4号影院使用面具将有裂缝的银幕打碎，在银幕后面的箱子里找到面具的新装备。离开4号影院，顺路继续往前。2号影院和3号影院中都能从NPC处得到一些提示。1号影院中有一个箱子，用野狼打开，得到时之戒指（Time Ring）。继续向前，在通道的尽头桌子上使用时之戒指，得到一个银色的部件。返回4号影院那一端，从岔路来到左边，在控制盒上使用刚才得到的部件，打开了控制盒并且拉下开关，整条街道的电力被接通了，一束气球从天而降。靠



近它使用风之戒指将它吹落，得到魂之子弹。

原路返回到刚才那扇闸门，现在可以打破它了。接下来出现了装备有更厚装甲的敌人，必须使用面具的一段蓄力攻击，命中它的胸部才能将它消灭。这片广场上左右各有一只会产卵的敌人，利用丹的蓄力攻击将它们一一击破。

接下来，先上右边的楼梯，进入杀手大厅（Killer Mansion）。在环形通道中有四张门，门上都悬挂着画像。真正的出路是悬挂着正面画像的门，进入其他的门都会被传送回起点。每次进入正确的门，就会进入下一条环形通道，如此三次终于来到了下一片区域。一出门马上使用野狼跳上二楼，与特拉维斯对话之后拿到了一颗魂之子弹。经过前面的通道，会自动切换成贾西安，不过出门之后就可以找到哈曼的房间切换回来。

回到了刚才来过的广场，现在选择左边，使用面具才能进门。进入大厅并且走过一段回廊之后，前面有一个非常矮小的门洞。切换成科恩，利用他矮小的身材进入。接下来在一条色彩斑斓的长廊中找到破裂的墙壁，使用面具打破露出隐藏的通道。顺着通道进入一个大厅，进行一场类似于“打地鼠”的游戏，将房间中央的“奶酪”状雕塑上面所有的老鼠都打掉就能解除出口的锁了。注意此时附近还会不断出现敌人干扰，要小心一点。外面的大桥燃烧着火焰，用水之戒指熄灭火，小心消灭挡路的飞行敌人之后经过。接下来是打靶游戏，要打掉六个猴子雕像上的靶子，用枫可以轻松解决。解除这道机关之后前面出现两个门，进入右边的门，里面有一个敌人绕着环形通道跑动。一旦你举枪瞄准它，它会马上掉头跑开。如果不举枪的话，它会冲过来爆炸。正确的方法是先不要举枪，等它接近到合适的距离之后，马上举枪，趁它转身之前命中它胸前的红心部位。干掉它之后打开了出口并且得到了丹的新武器。



又回到刚才那个广场，现在可以走中间的路到中转区了。接下来在通道中遇到的敌人也覆盖着装甲，不过仔细看就可以发现它身上某些部位还是裸露在外的。用枫远距离狙击它的弱点部位就能轻松解决。

vs BOSS

这一关的Boss非常难缠，困难难度下几乎让人抓狂。场地周围有一些路灯，而Boss会沿着场地边缘不停地绕圈跑动并且开枪射击。当Boss进入路灯照射的范围时才会显形，而当她在黑暗之中时是无法被攻击到的。每命中她一枪，她的跑动速度就会变快一些，最后会变得飞快，几乎无法瞄准。想要打败她，首先要做好一些准备：确保唤醒全部6个人格，并保证每个人格的体力都处于全满状态，再把试管存满，以便进行持久战。另外还要对主力作战的人格进行一些升级，提升攻击力、稳定性等等。刚开始的时候Boss跑动的速度不是很快，可以派上面具、凯文等射击速度较慢的人格作战，尽量能够消耗她的体力。如果一个人格的体力所剩不多，就马上换人，进行车轮战。当Boss的速度加快之后，可以用科恩、枫等射击速度较快的人格对付。到最后，Boss的行动已经快得几乎无法跟上，此时最好使用丹，采取以静制动的作战方式：不要去追逐Boss，而是把枪口瞄准一个路灯附近的区域，等Boss跑近后算准提前量开枪。好好利用试管来补充体力，并且多加练习，最后一定能取得胜利。



TARGET MISSION 第六章：邂逅(下) ENCOUNTER

沿着通道前进，消灭前方的两个敌人之后，右转进入庭院。这里会不断出现“炸弹头颅”类型的敌人，要小心应付。不建议使用枫和科恩这两个体力较低的人格，他们很容易被一击致死。在分歧点首先选择向左，往前走不远有一张门通往游泳池，但是被反锁了。不用去管它，向前走进入仓库中，使用丹的三段蓄力攻击命中雕像的心脏，得到了一颗魂之子弹。

回到分歧点，这次选择向右边的路。先顺着通道走到尽头，在水槽旁边使用火之戒指，得到了一个部件。接下来回头，利用凯文的隐身能力躲过激光监视器，进入右边的房间中。进门之后马上射击墙壁上的线路盒，关闭监视系统。进入车库，利用房间角落的控制器移动车辆，将第二行第三列的位置空出来即可，得到了力之戒指（Power Ring），佩戴后可提升攻击力。

再次回到庭院中的分歧点，选择正面的路进入室内。这里出现的敌人类型是上一章中遇到过的覆盖有装甲的敌人，必须射击它手臂上的弱点部位才能将它打倒。在大厅的分歧点选择向左，可以找到另外一扇通往游泳池的门，不过也被反锁住了。继续往里面走还可以找到哈曼的房间。回到大厅的分歧点，这次选择右边的路。在壁炉前使用水之戒指可以将火熄灭，得到魂之子弹。如果使用野狼从壁炉中跳上去还可以找到特拉维斯得到一些提示。壁炉左边的墙壁上有裂缝，用面具轰开进入下一个房间，并出门来到室外。首先在左边有一扇门通往游泳池，不过暂时不用进入（此时游泳池中尚未打开灯光）。顺路向前，用凯文隐身躲过监视器，然后用面具将前面的敌人一一消灭，其中穿有灰色装甲的敌人可以直接轰杀，白色装甲的敌人要用一段蓄力，红色装甲的敌人则需要用二段蓄力。

爬上阶梯进入房中，在分歧点首先选择左边的路(指人物面对方向的左边，屏幕的右方向)。沿通道前进，先进入右边的房间，按下开关关闭保护系统，打开了不远处的一扇门。出来继续向前走，在下一个房间中使用科恩爬过矮洞，拿到第二个部件。回到大厅的分歧点，从另一边来到一个房间，在古旧的挂钟前使用时之戒指，得到魂之子弹。另外在这个房间对面墙壁上还有一个垃圾出口，使用科恩的话可以钻进去回到以前到过的大厅，不过这里并没有必要进去。

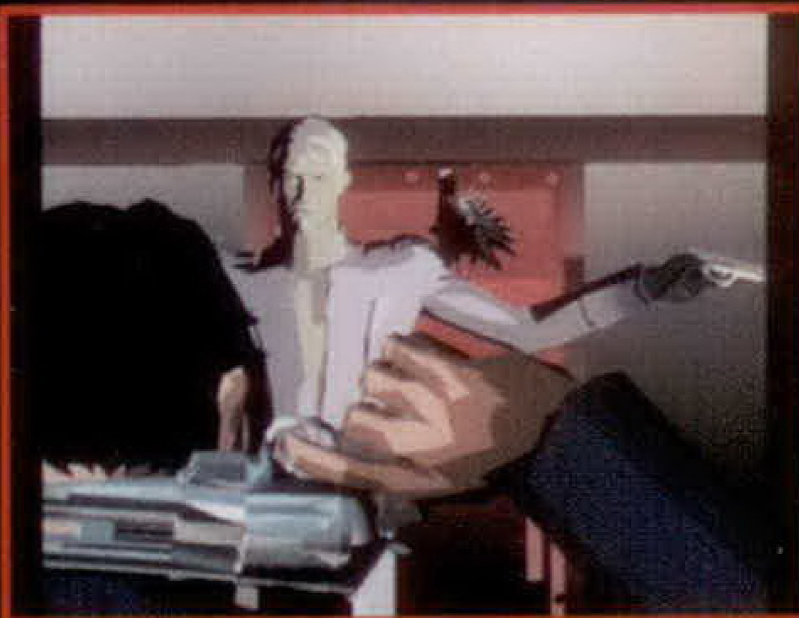
再返回大厅，这次选择大门正面的路。经过哈曼的房间时建议进去准备一下，进行一些必要的升级，储存好足够的试管。接下来进入大厅，与上一关的Boss进行第二次战斗。比起上一关来这个Boss容易了不少。这一次她不再是绕圈，而是直线跑动，而且在射击的时候还会先静止下来。只要能够抢先命中她，就能给她造成硬直，使她没有还手的机会。当她损失一定的体力之后，移动速度也会变快，并且会一边跑动一边射击，不过比起上一关来无论是跑动速度还是跑动路线都没有那么难以捉摸，只要眼明手快，应该不会有太大的麻烦。不过Boss的体力非常高，要耐心周旋很久才能将她击倒，还是派出各个人格使用车轮战术吧。另外装备力之戒指或者活力戒指也能起到不小的作用。当Boss体力所剩不多的时候她会站在原地疯狂扫射，此时一定要保证首先攻击，并且持续命中她，对她造成连续的硬直，否则很可能被她一口气打死。建议使用丹或者凯文。



战斗结束后按下房间中的开关，打开了游泳池的照明灯。回到游泳池，在角落中找到阀门拉下，排干游泳池中的水。游泳池周围还有两扇门通往之前到过的区域，就是上文提到过的那两扇反锁的门，不过现在已经没有意义了。进入游泳池中，经过中转区。在通道中遇见的敌人会放出一击必死的激光，唯一的机会是在它放出激光之前命中它头部的弱点，选用的人格当然是枫，如果已经习得了自动锁定弱点部位的技能就很简单了。接下来的门只有丹能够通过，进入之后展开了本关的Boss战。

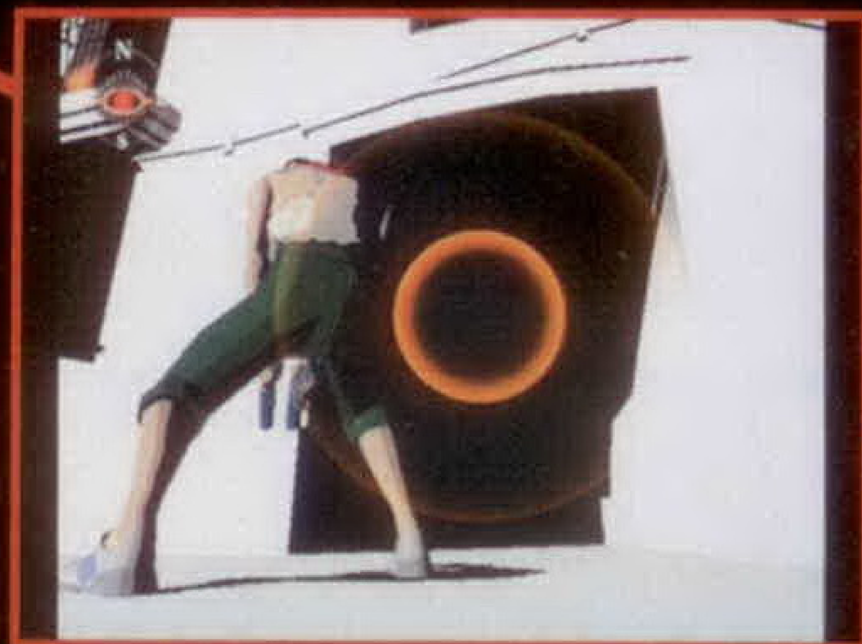
vs BOSS

这一场战斗的方式是“决斗”。Boss的肩膀上停着一只鸽子，当鸽子停在Boss肩膀上的时候千万不要按任何键，否则就会白挨一枪。而当鸽子飞走时就是可以开枪的信号了，此时抢先开枪就能击中Boss，击中4次便可取胜。要注意的是鸽子还会使用“假动作”，扑一下翅膀但是并不飞走，这时候是不可以开枪的，千万不要上当！只要有良好的反应能力，这个Boss应该不难对付。



第七章：分身 ALTER EGO

照例来到哈曼的房间，调查电视引发剧情之后离开。本关的重点是找到Iwazaru出现的所有位置，除了第一处之外，每次找到他并且与他对话之后就能得到一个晶片，必须把所有的晶片都收集完毕才能过关，所以每次见到Iwazaru之后一定要记住跟他对话。下文除特殊情况外不再逐一提示。





进入前面的铁门，在分歧点选择向左，使用面具扔开木桶，找到Iwazaru以及哈曼的房间。回到岔路继续前进，进入前方蓝色的门（右边红色的门是反锁的）。接下来的通道只有用科恩才能通过，使用他可以在某些岔道处看见黄色的波纹，那就是正确道路的标志，走错路的话就会不断的在原地绕圈子。另外注意在这条通道中会出现上一关那种喷射激光的敌人，必须快速命中它头部的弱点。另外这种敌人喷射一次激光之后就会自行毁灭，也可以利用通道的弯曲部位躲开它的激光，等它自己消灭就可以了。按照黄色波纹的指示前进，直到找到一扇红色的门进入。前方出现了新的敌人，它们快速滚动接近，如果没有自动锁定弱点部位的技能的话，很难直接杀死。沿着通道向前，走不远之后会遇到一个分歧点，如果选择向右的话会进入一段短短的通道，里面是一扇反锁着的铁门。这是今后用于回到这片地区的捷径，此时并没有作用。前面向左走的岔路里面是一道“壁”，要用枫来打开，不过只能找到特拉维斯，得到一些提示。回到主路上来，进入前方红色的门。



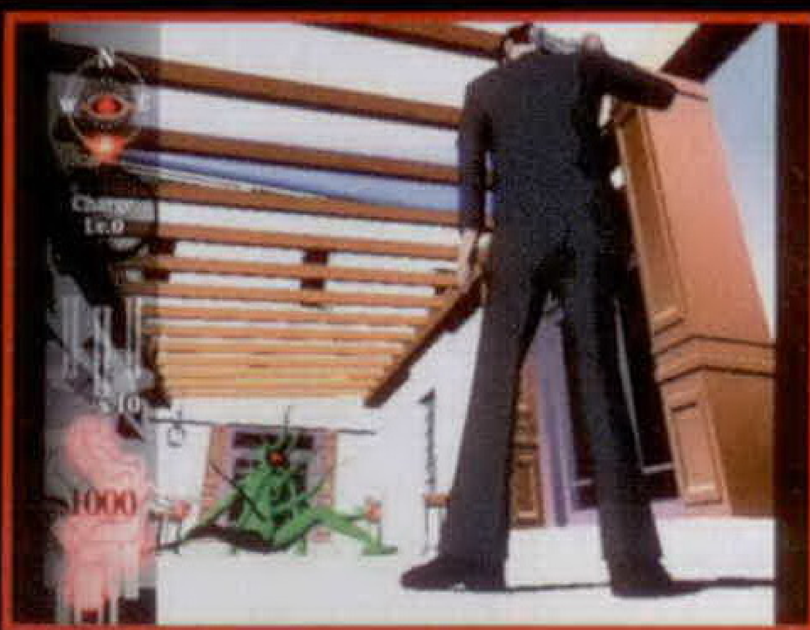
在下一个区域的第一个分歧点，如果选择向左的话会遭到三个不同类型的敌人的阻截，比较难应付。建议选择向前（前面经过一条门廊时可以用野狼跳上屋顶找到特拉维斯得到提示），然后在下一个分歧点选择向左，就来到了教堂门前。教堂门前的分歧点选择向左可以找到Iwazaru，向右进入教堂。进入教堂之后前面会跳下数个敌人，小心消灭掉它们之后先从正面找到Iwazaru，然后选择向左（向右是哈曼的房间）。



进门之后选择向左上楼梯，找到Iwazaru，并从另一边下楼。下楼后在漆黑的通道中找到一盏灯，用火之戒指点燃它，照亮了一条暗藏的道路。沿着这条道路进入一个大厅之后，里面是一个巨大无比的“巢”，当然是要用丹通过了。击破所有红色的弱点部位就能消灭它。接下来的分歧点，前面是特拉维斯，右边是哈曼的房间。选择向左，出门来到室外。上台阶后右边是哈曼的房间。选择向左，沿路一直走。途中右边有一扇门，暂时不用进入，先记住它。再往下一个分歧点左边的路也不必理会。一直走到这通道尽头进入房间中。用面具轰开墙壁，找到Iwazaru。原路返回通道中，现在进入刚才提到的那扇门。在台阶下的分歧点向左可以找到哈曼的房间，向右则可以在拐角处的一个木桶上找到一只怀表。在怀表旁边使用时之戒指，得到一个部件。沿路前进，接下来的一段路程都没有分歧点，一直走到一扇被锁住的大铁门前。选择左边的路，来到一个凉台。在风车附近使用风之戒指，打开了刚才经过的那扇大铁门。

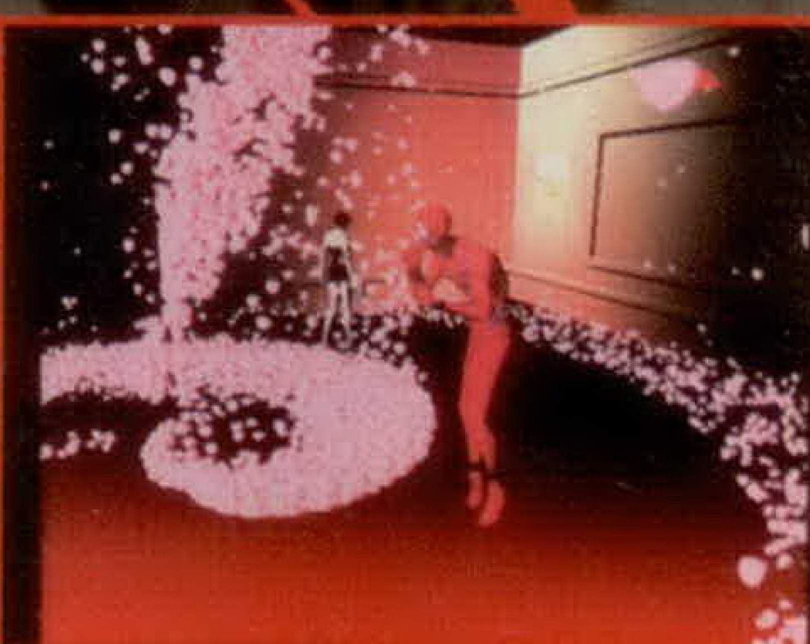
回到铁门并且进入。在屋门口有一个分歧点，选择向右的话回来到一个小房间，用火之戒指点亮里面的灯的话就可以传送回以前到过的区域。如果之前有什么道具漏过了，可以通过这个方法返回。如果没有遗漏，就没必要过去了。在门前调查墙壁上的控制板，如果已经得到了全部的晶片的话，就能打开大厅的门了。在屋内的尽头可以找到一个绿色的“植物”，使用丹破坏它就可以结束这一部分。

vs BOSS 接下来是与各个Boss的一对一决斗。说是决斗，实际上只是一段剧情而已。人物出场顺序是哈曼、科恩、野狼、枫、凯文、丹、面具，其中第一、三、六场必胜，而二、四、五场必败，与玩家的操作无关。第七场面具出场，首先会战败，然后会发生变身的剧情，变身之后使用五段蓄力技解决战斗。



第八章：笑颜(上) SMILE





沿着通道前进，消灭前方的两个敌人之后，右转进入庭院。这里不进入哈曼的房间，引发剧情后离开，这一次先不要出门，进入另外一个房间（Forbidden Room），结束剧情后出门。

这一关开始的时候不会自动切换成其他人格，而贾西安的战斗能力不强，所以不要急着往前走。原地转身，然后选择右边的路，就能找到哈曼的房间切换人格了。出来后回到这一关起点位置附近的吧台，使用枫破坏里面的壁，找到魂之子弹。

接下来从房间的另一边找到电梯，去往二楼。分歧点选择往前走可以找到哈曼的房间，选择往左的话则可以看见一个巨大的巢挡住了去路。用丹破坏巢，注意这个巢有一个弱点部位是在左上角不起眼的位置，不要漏过了。顺路向里走来到203号房间，从窗台上得到魂之子弹。返回电梯中，继续上三楼，并且沿路进入306房间。进门之后进入左边的洗澡间，浴缸中有一颗魂之子弹，但是有个电吹风被扔在水中，水里通上了电流。射击电吹风的电线切断电流，就能把魂之子弹捞出来了。



再度返回电梯，登上四楼，进入404号房间。用面具破坏有裂缝的衣柜，得到魂之子弹。如果沿走廊继续往里走还可以找到406号房间，不过只是能得到一些提示而已。继续上五楼，左边穿有护甲的敌人记得要用面具的一段蓄力对付。进入502号房间，用火之戒指点燃烛台得到魂之子弹，上到六楼，这一层有发射激光的敌人，要小心。找到601房间，使用野狼打开锁，进去与特拉维斯对话之后，从旁边的暖气片上拿到魂之子弹。七楼的地面铺满了花瓣，使用风之戒指吹开花瓣，捡到魂之戒指，然后从旁边进入中转区。在通道中碰到的敌人身上有很多红色的斑点，必须破坏所







有的斑点才能消灭它。但是必须注意的是当它身上只剩下最后一个斑点的时候就会迅速的跑过来爆炸。这里应该使用枫，在它靠近之前迅速将其他斑点打破，但是一定要留下胸前那块最大的红色斑点。这样当它跑过来的时候才便于瞄准。经过这里后，这一部分就结束了。

TARGET MISSION 第九章：笑颜(下) SMILE

这是本游戏实际意义上的最后一关，关于剧情的一切秘密都将在本关揭示出来，想要了解整个故事内幕的话一定要好好看对白。进入大厅之后，首先选择左边的路。上楼后先不要进入房间，往里走一点，在走廊中可以看到四幅图画。记住这四幅图画的内容，再回头进入刚才经过的房间，这里的墙壁上也贴有四幅图画，每幅图片上都有数量不等的部件，同时也分别对应外面的一幅画。调查墙上的控制板，按照图画的提示，输入密码3576，打开旁边的暗门，找到了特拉维斯。特拉维斯提示说他将在一个衣柜中等你，衣柜的号码就是他衣服上写的号码（656）。另外他还留下了一个放音机。

出门回到楼下，从另一边进入教学区。在第一个分歧点进入左边的女厕所（只有枫才能进入），拉下马桶的冲水开关，得到一封信件以及一盘磁带。出来继续沿走廊向里走，找到一间教室，进去拿到第二盘磁带。出来之后再进入旁边的大门，来到下一片区域。出门之后马上进入左边的教室，又可以拿到一盘磁带。继续往前，在分歧点选择向前直走，可以找到两间教室，分别得到一盘磁带。其中一个房间的黑板上还写着醒目的“666 L3F”字样。回到分歧点，从另外一边走。到拐角处进入一个教室，拿到一盘磁带。注意这个教室中还有两个敌人，不要大意。



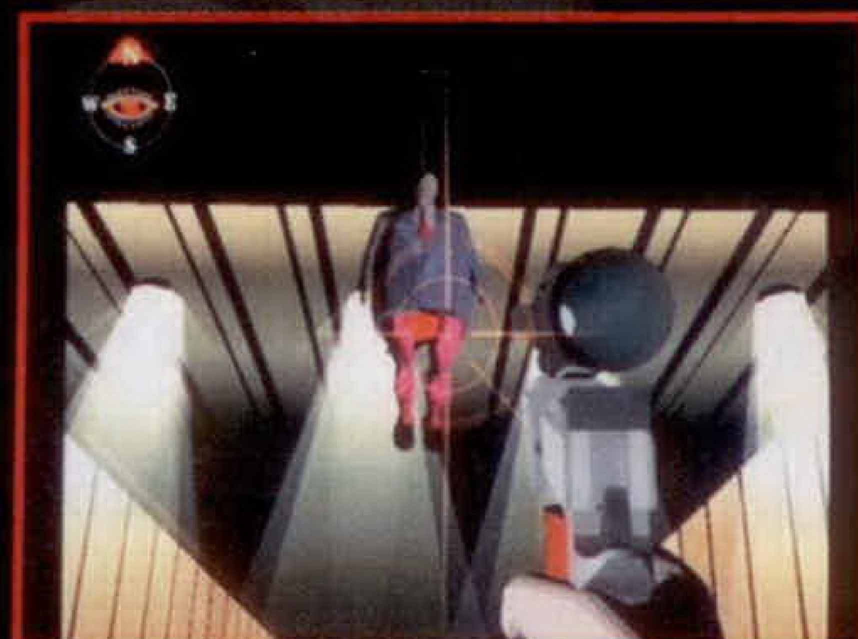


出来到走廊。转过拐角之后，眼前就是两排长长的衣柜。首先按照特拉维斯的提示，射击656号衣柜，在里面找到了他，得到了进一步的情报。然后再根据从刚才教室中看到的数字，射击666号衣柜，从中找到魂之子弹和磁带。按照特拉维斯所说，再次射击666号衣柜打开的柜门。这样就会让666号衣柜关闭，同时又打开了一个新的衣柜。继续射击新打开的衣柜，如此重复，可以不断打开新的衣柜，并找到面具使用的新装备。最后，射击一个衣柜的柜门，会将通往二楼的大门打开。另外在这里还有一个教室，别忘了进去拿到磁带。从刚打开的大门进入，上到二楼。在食堂中，又有一个巨大的巢挡住去路。切换成丹，一番恶战之后将它消灭，然后从食堂另一边的门出来。接下来可以从下一个门进入中转区。不过这里强烈建议首先蓄满六支以上的试管再去挑战，否则会非常麻烦（可以反复进出食堂刷新敌人）。

接下来的敌人全身上下长了数张脸，从这些脸的嘴里会不断地放出导弹。导弹攻击力虽然不是很强，但是非常密集，而且越打越多。想要迅速解决这个敌人，应该使用丹的三段蓄力攻击，一至二发就可以解决战斗，这就是刚才说要蓄满六支试管的原因。从这个怪物身后上层的书架上拿到最后一盘磁带，然后从旁边的红色小门离开。沿路来到办公室，并自动切换成了贾西安。发生剧情后，首先进入右边的房间。调查墙上的密码锁，首先输入55549，然后输入72712，打开了暗室的门（可能有些朋友会问这两个密码是从哪儿得到的，实际上如果你使用放音机播放了刚才得到的那些磁带的话，就会知道这些情报都是从中而来。磁带中还包括了贾西安的身世秘密）。在暗室中有一个密码箱，不过并不需要什么密码，先向右转动转盘，听到音乐后再向左转动便可。打开密码箱，得到了一个部件。

返回到办公室中，在奖杯陈列柜前开枪射击发出闪光的那个奖杯，打开了暗门。沿路来到分歧点后，先选择向右（屏幕下方），回到学校大厅。来到刚才曾经看到那几幅画的房间，在桌上的电脑终端使用刚才得到的部件，启动电脑。要操作电脑，贾西安必须证实自己的身份。要正确回答电脑提出的九个问题才行。这些问题的答案都在前面得到的那些磁带之中。正确答案分别是：

第一题：PARKREINER
第二题：00480158
第三题：ALABAMA
第四题：11221942
第五题：B
第六题：MICHAEL
第七题：KATHARINE
第八题：04281952
第九题：EAGLE



全部回答完毕之后，外面的一扇大门打开了。离开学校大厅，来到刚打开那扇大门，进入会议室。主席台的空中吊着一具尸体，首先到右边打开开关，发生剧情之后自动切换成为丹。开枪射击悬挂着的尸体就会让他不断晃动，连续命中他，使他的晃动幅度越来越大，直到把裤子甩开。接下来射击他两腿之间红色的部位，耐心攻击一段时间，破坏他的下半身，他手里的那把金枪就掉落了下来。但是不管使用哪一个人格都无法捡起这把金枪。此时主席台上会出现七个漆黑的敌人，它们挨个冲了过来。任何攻击对它们都没有效果，只能被它们冲过来自爆。但是与之前不同的是，当一个人格死亡之后就会自动切换成另外一个人格。当六个人格都死亡之后，贾西安便出现了。这时马上跑过去捡起金枪，给剩下的最后一个敌人和主席台上悬挂的那半截尸体各来一枪，便可以结束这一部分了。

接下的一部分没有战斗，只需要操作贾西安到旅馆中，调查各层的血迹，令他逐渐回忆起当年发生的事情。这一段完全揭示了整个故事背后的秘密，不过在这里限于篇幅就不向大家详细解释了，请自行观赏吧！来到七楼发生剧情之后，再返回电梯中，登上屋顶。开枪射击前面那个人（实际上就是年轻时的哈曼）额头上的第三只眼，结束本关。但是游戏并没有结束。

TARGET MISSION 第十章：狮子 LION

这一段故事发生在三年之后，此时已经不能切换人格了，唯一可以使用的是贾西安。他此时也失去了扫描敌人的能力。不过由于他手持金枪，所以也根本无需扫描，任何敌人都可以直接一枪干掉。这里的敌人是无限出现的，不用恋战，只要不妨碍你前进的方向就完全不需要理会。沿路一直进入室内，接下来就完全是剧情部分了。最终结局有两种，是由玩家自行选择的。而在这一段中所揭示的更多秘密一定会让你大吃一惊……



通关之后，标题画面有所改变。你可以在标题画面中选择进入原始的“杀手7”或者追加的“杀手8”。

在“杀手8”模式中难度进一步提升，最大的变化就是敌人的弱点部位不再显示出来！而同时你也可以使用新增的人物：年轻时的哈曼。在电视处就可以切换到他。“杀手8”模式通关之后还会增加一个新的“HOPPER7”的恶搞模式，不过只有一关可以玩。

□文责/荇菜



以信仰之差，以神灵之名，持续500年的圣战拉开了帷幕。

自从很久很久以前拉斯贝利亚王国神秘消失后，大陆上就出现了信仰女神薇利亚的威利亚王国和信仰拉滋教的拉兹帝国。因信仰的差异，二者间一直小摩擦不断。于是西部诸国成立了贝尔威克同盟来抵抗帝国，但随着帝国实力的不断扩充，同盟中的小国逐渐遭到打击，同盟的根基在逐渐动摇……



Berwick Saga

Lazberia chronicle chapter 174 ベルウィックサーガ

PS2 战略角色扮演	本刊译名：贝尔威克传说		
ENTERBRAIN	2005.5.26	7140日元	1775K记忆卡
DVD-ROM	日版	1人	全年龄推荐

大陆上因宗教而对立的同盟与帝国间一直战火不断。这一年帝国军突袭同盟的核心贝里亚王国的军队，此战帝国军大获全胜，贝里亚国王战死。此时年轻无能的威尔肯斯在一片混乱中登基称王，在奸臣的唆使下，他作出了迁都的决定，将帝都迁至那维亚市。此时帝国军同时在东西两线展开攻击，意图全灭同盟军。威尔肯斯王在战事紧急的情况下仍强令西线诸国派出兵力来援助临时首都。西部的畜牧大国西农无奈下派出少主利斯带骑兵队东进，这个很有领导才能的少年，在战斗中逐渐成长起来,虽然有威尔肯斯王及奸臣的阻力，但仍成长为同盟军东线最重要的一支新生力量，故事也就从这里开始了……

第七章 公子救出

贝南特男爵突然出现在帝都，这件事给了很多军中人以震动。目前西线同盟军与帝国军队的战事已进入胶着期，本身同盟军的兵力与装备就不能和帝国相比，之所以能屡屡取胜，均是靠贝南特公的指挥有度，在战事正酣之时他却弃西线军而来到帝都，不免让有识之士心生疑问。

果不其然，原来他的回归，正是威尔肯斯王的旨意。原来贝南特在同盟西部军中因其高超的军事素养和非凡的人格魅力，受到很多兵士及西部诸国住民的爱戴。王恐其趁势作乱，于是不顾与帝国军的战事，将其召回，以谋反罪名处死。在贝南特的未婚妻西恩娜公主的拼死抗争下才减为流放……

此事一出同盟各国军心大乱，很多国家在帝国的威胁面前开始动摇。比如瓦斯塔王子就被诬陷与帝国私下通好，被奸臣押入死牢。利斯得知此事后，怕帝国军利用小国纷乱来瓦解同盟，遂定下了于夜间强袭城堡劫狱的作战计划……

~ STAGE EVENT! ~

· 雷神の矢

引发地点：弓と矢の店

依赖内容：委托西罗克到ツーロン寻找炼金术师コロバイン，拿到"雷の矢尻"

解决办法：西罗克到战场西北部的"？"民家调查，得到一封信和"雷の矢尻"

报酬：雷神の矢

· 旅の一座

引发地点：大众酒场

依赖内容：委托骑士团到ツーロン的家里寻找忘在那里的戏剧服

解决办法：调查西南的"？"处得到"芝居の衣装"

报酬：金2000

· 忘れ物

引发地点：城下町

依赖内容：委托塞妮到ツーロン的家中去取回忘在那里的"手编みの帽子"

解决办法：塞妮到东南的"？"处探索，战斗胜利后取得"手编みの帽子"

报酬：光の圣石

◆胜利条件：救出瓦斯塔王子及随行并掩护撤退后，在24回合内全体撤退完毕

◆失败条件：リース、ウォード、ヴェスター死亡/捕获

◆出击：10人

◆探索点：

东南"？"：手编みの帽子

东南民家：携带袋、财宝

西南"？"：芝居の衣装

似乎难度越来越低了。本关唯一的问题就是夜间地图，可视范围有限，把有"夜目"特技的角色带出来会比较好一点。开场后盗贼直接冲向东南，那里有3个探索点，把道具都拿齐后回到城边上。主力部队在这段时间里要做的就是打开城门通路，把门口的敌人都清理干净。注意城里的弓箭手不要急着消灭，一个是他们都有连射的武器，打起来比较麻烦；二是里面看不到的弓箭手有很多，如果拼了半天HP所剩无几的话被敌人后排插上攻击的话就比较危险了。打开门后全体突击，只要消灭掉第一道门后面的敌人的话就没什么危险了，最后一道门里的BOSS基本是摆设，灭之开门把俘虏放出来就可以了。撤退的时候要注意半路有个通缉犯レブロス，别让他搅了局。出口处有很多敌人埋伏，很多敌人有射击待机特技，不过射程却只有1……怀疑他们是不是吃错了药了。西北处的カーディ身上装备不错，可以凹来。22回合出现的マルティン的风之盾可以得到，如果能保证撤退的话不妨杀之后拿走。本关的敌人援军基本可以无视，而且都是出现在看不见的地方，想不无视都不成……



· 副战役

Battle 7-1 访问者

◆难易度 B

◆胜利条件：俘虏救出并保护撤退后、砦制压或全体撤退

◆失败条件：营救失败或全灭 ◆出击：11人

◆宝物：アマルガム水银

俘虏救援战。夜间地图，且森林地形移动很难。地图分三路，但我方兵力有限，只能以两路推进，扫清通道上的敌兵后快速推进到敌人营地前。本关的敌人就突出一个多字，实力不强，但也不好打扫。3回合会出现带俘虏的兵，这时杀掉那个兵，俘虏就自由了，等其逃出就OK了，俘虏一共有4个，这样的护送兵也要杀4个。当逼近阵地的时候敌人会把通缉犯ハスリズ派出来，要注意他的必杀，要集中火力干掉。队伍在攻击敌人主力的同时要腾出手来保证俘虏的安全，尤其是最下面的道路上，有3个弓箭手，一定要派两个人跟着护送走这条路线的将军俘虏。俘虏全部逃脱后敌人会出现一批援军，阵地上的敌人也会发动攻击，我方陷入两头受敌的不利局面。或者去制压城砦，或者打开通路后强行撤退，根据具体情况选择一种合适的选择吧。



Battle 7-2 古の宝珠

◆难易度：C ◆胜利条件：制压神殿

◆失败条件：全灭 ◆对话：任意一人＋ナグラ

◆出击：8人

本关的目的是营救地图西南方向的司祭ナグラ一行，地图是沙漠，移动比较困难，同时在2、3回合及2或3+4的整数倍的回合时，还会有沙尘暴出现，整体视线非常恶劣，一样需要有"夜目"技能的角色。虽然环境差，但敌人的数量和质量都很一般，决定了这场战斗的难度不会高。与司祭对话后才发现他们原来是盗贼伪装的，4名僧侣也变身为强盗，实在是汗啊，幸好他们能力不高。对话后东北方向出现小头目ゴーラ



ス，他身上有炼狱腕轮，拿了可以换钱的。6回合神殿里出现一个盗贼，身上有财宝。清理完这些杂碎之后就要面对本关的最强敌火龙了，先到西北把它引出来，注意一定让HP高的角色去引。引下来后可以用我方的飞龙去磨它，因为火龙的攻击只能对地，不过火龙的防御高达35，这样太慢了，爱基娜的专用魔法+精神集中特技基本上可以秒杀它，总之虽然是游戏里的第一次对龙作战，但难度也就是那么回事。BOSSリドル有隐身特技，只有走到神殿门口才能看见他。他简直是刚偷了一个刀子铺出来，带着好几把刀，有几把还是很让人流口水的，是凹重伤还是直接杀了过关就看您的收集欲了。过关后得到魔法“スターライト”。





第八章 木马兵团

在实力上不占上风的同盟军在因内耗损失了主要将领贝南特之后，之前好容易才打下的均势被打破。帝国军在眼见失去优势的情况下派出了龙骑士将领塞夫罗斯，精于兵法的他一出现就接连取胜，同盟与帝国间的实力比现出了此消彼长之势。同时在东线上帝国也呼应西线的优势，开始了新一轮的对同盟军的攻击……

~ STAGE EVENT! ~

·トネリコの木
引发地点：职人工房
依赖内容：委托ダウド到カンネ村的森林去寻找トネリコの木
解决办法：ダウド到战场北部的森林去调查独立的一棵树后拿到"トネリコの原木"
报酬：トネリコの木

·家族の绊
引发地点：食堂
依赖内容：委托利斯去カンネ村看望妻子与女儿
解决办法：利斯先与マーサ对话，这样メリル出现，再与メリル对话后保护マーサ与メリル安全撤离
报酬：スチールヴァイン

·永久の祈り
引发地点：ヴェリア神殿
依赖内容：委托沃多到カンネ村的教会里去探望シーマス司祭
解决办法：沃多访问教会，5回合后シーマス司祭出现并开始离脱
报酬：キュアポーション

◆胜利条件：援护4名バリスタ兵成功撤退后、在24回合内全体撤退完毕
◆失败条件：リース、ウォード死亡/捕获及バリスタ兵2人以上死亡/捕获
◆出击：リース、ウォード、シェルパ+9人

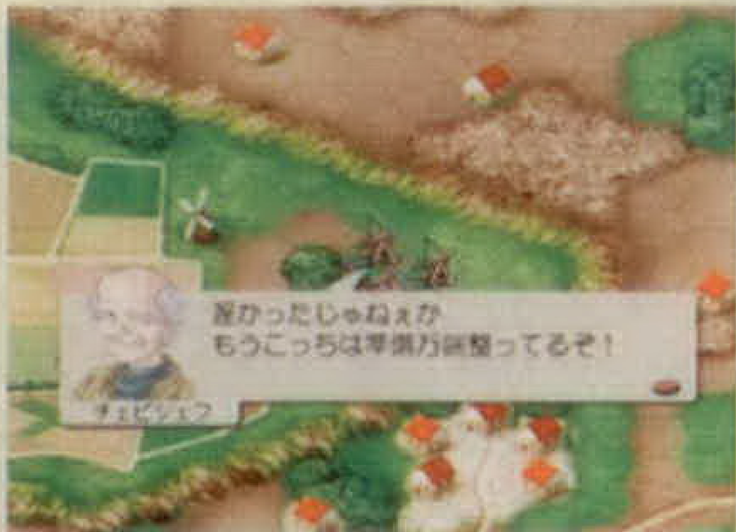
◆探索：
东侧：通缉犯バスク
中央：金1000
南：金2000
北：シーフダガー
西：金1000

依旧是难度一般，似乎制作组故意让中间部分的难度比较低，方便大家培养角色。虽说本关是个援护撤退的关卡，但开始时敌人只有6个，还都是能力不高的杂兵。而且我方平民都离脱出点很近，根本不用费心保护，4个炮车兵虽然移动低，但疯狂的攻击力也让敌人很难近身，几方面因素综合起来看，这场战斗的难度还是有限的。在平民基本全部撤离的时候，炮车部队才会开始撤退，虽然移动很低，但敌人稀稀拉拉的援军还是根本威胁不到我们的。这时要让盗贼在5个民家把东西都搜索干净，尤其是那个通缉犯，可说是本作最难抓的通缉犯了。本来盗贼的力成长就低，短剑的威力更低，很难把他打倒，最好进屋前装备好高必杀或是多攻击次数的短剑。进入杂货店的话可以得到一个“谜の小包”，过关后可以去弓箭商店换一个アポロの弓，很值啊，一定要拿到。10回合女佣兵ケイ会从右侧出现，要提前让シェルパ守在那里和她对话，对话后二人会暂时消失。18回合出现的邪教司祭戴着的腕轮也是可以换钱的收藏品，尽量拿到。BOSSフォンベック可打可不打，看时间是否来得及了，对付他最好用魔法攻击，几下就解决了。当然司祭和BOSS出现得比较晚，如果时间上来不及的话就完全可以放弃，避免不必要的损失。

Battle 8-1 老兵们

◆胜利条件：村民全体脱离
◆失败条件：クリス死亡/捕获、老兵四人组死亡/捕获
◆难易度：B
◆出击：10+クリス

大时代中的小插曲，为保护村民的安全，四个老炮兵毅然上阵……本关每回合都会从民家中出现一个村民，保护他们撤退是本关的任务。敌人数量很多，而且从4回合开始会不断出现援军，不过能力都一般，对应起来不会很棘手，而且如果能够把主战场有意识地控制在4个老炮手的攻击范围之内的话还可以得到他们的支援，战斗要轻松得多。有些村民出现的位置离敌人的援军比较近，要注意派人保护。过关后得到库丽斯的专用石弓ホークアイ和金12700。



Battle 8-2 武器屋的麻烦事

◆胜利条件：ゴメスの击破/捕获后，制压据点
◆失败条件：マーセル死亡/捕获
◆难易度：B
◆出击：7+マーセル

马赛尔的情节，因为是这场戏的主演，所以在开始时就被敌人包围……本关地形是罕见的冰地，所有人的移动力都会降低，对营救马赛尔来说非常不利。如果在前面的战斗中没有好好锻炼的话就会比较难打。好在敌人的攻击力也不是很高，大部队只要能及时冲上去的话局面就基本可以得到控制。1回合后冰龙出现，它会无责任攻击敌我双方的角色，其攻击目标没有任何规律可寻……它对火系魔法的抵御力很有限，用火焰来打倒它吧。打倒它可以得到冰龙之鳞，拿着这个到西边的村庄可以得到ドラゴンシールド。过关后得到ツヴァイハンダー。

第九章 桥梁破坏

~ STAGE EVENT! ~

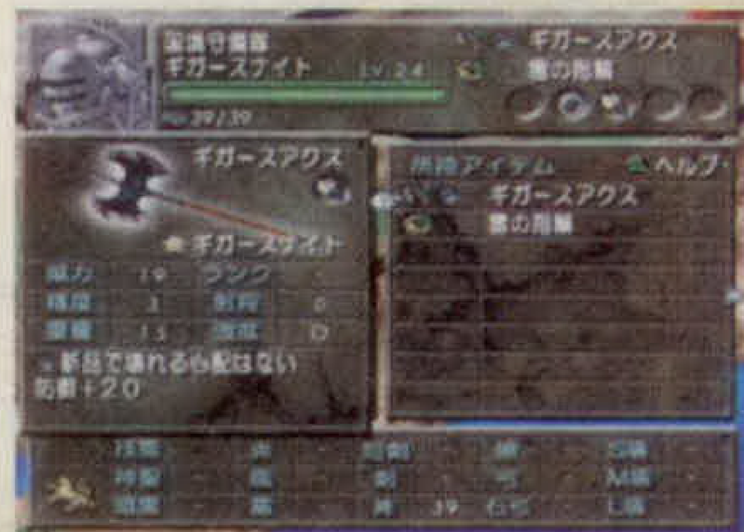
·父与子
引发地点：职人工房
依赖内容：委托阿迪尔到战场上的民家去找药
解决办法：阿迪尔到战场桥南端的一个"？"民家去探索
报酬：ソーマの药剂

·秘密情报员
引发地点：军会议室
依赖内容：军务大臣委托利斯在战场上寻找一位秘密情报员
解决办法：利斯与战场东北处一个独立的弓箭手（有手加减特技）对话，得到情报信
报酬：金4000

·帝国之枪
引发地点：职人工房
依赖内容：为作原料用，委托军队寻找3把帝国兵用枪
解决办法：过关后交上3把帝国枪就可以了，以前得到的也一样可以交上去
报酬：金3800

◆胜利条件：利斯与工兵队长对话
◆失败条件：リース、ウォード死亡 工兵队长死亡/捕获
◆出击：12

打了这关就能发现前面两章很明显的是给你练级用的，本关的难度一下上了一个档次，主要是敌人几个单位过强导致的。首先来说一下后面攻关的要点，那就是如何对付敌人的长枪骑士。装备了长枪的骑士其最危险的地方就是攻击力会随移动的距离上升，如果被敌人从7格冲击的话，攻击力一般都有30-40左右，命中率也相当的高，而且随着游戏的进行敌人的能力还会提升，这是非常恐怖的。且装备长枪后攻击不会受到反击，但也不能反击敌人。利用这个特性，基本的解决思路就是不让他们远距离冲击你，尽量缩短与他们的距离，并在近身战利用其不能反击的特性将其灭掉。说起来简单，实际操作则要根据不同的情况来采取不同的方法，比如说楞一点的，可以拿我方一个血高防高的角色去引下来，顶住敌人攻击后合力将之灭掉；或者是将战区限制在一个比较狭窄的地段，使其没有冲击的距离，降低其作





战能力；或是利用骑士移动受限制的地形来干掉他们；或者用攻击马的武器杀掉他们的马，这样他们就冲不起来了；再或者用不会被地面攻击打到的飞龙去打，等等。根据实际情况灵活制定战术，这是最重要的。

具体到本关来说，右边的大桥地形空旷，还有炮车，硬闯的话难度肯定很高。如果利用飞龙或海贼去开左边的桥，然后利用城墙附近相对狭窄的地形来对付那四个冲枪骑士的话，难度无疑会降低很多。要注意城墙根有一个斧骑士，防御达到了37，只能用魔法来解决。

BOSSグラーブ有强力的盾，而且特技魔法回避也使魔法基本打不到他，只能让回避高的角色去磨他的盾，打掉他的盾之后再消灭他。不过他的攻击力也非常高，一定要小心。

·副战役

Battle 9-1 ボルポス谷的恶魔

◆胜利条件：制压砦　◆失败条件：全灭
◆难易度：A　◆出击：7

很拼实力的一战，地形非常狭窄，而且很多敌人都隐藏着，尤其是几个高必杀的刺客一定要注意。本关没有什么太特别的战术可言，唯一要注意的就是细心。敌人フリース有死斗特技，别轻易进入他的攻击范围，最好合力一回合干掉他。

Battle 9-2 兵站基地

◆胜利条件：砦制压　◆失败条件：全灭
◆难易度：C　◆出击：10

突袭敌人据点的战役，难度实在是不高，要注意敌人的新型炮车，一定要快速消灭，这样再次出现炮车就是10回合之后了，可以安心进军。敌人的营地里好东西不少，哈哈，抢吧！

第十章 女圣骑士

~STAGE EVENT!~

·贈り物
场所：执务室
委托内容：クリス接受收藏家的委托
解决办法：クリス进入战场右侧民家，得到“谜之荷物”
报酬：乙女の雕像入手

·妻の肖像
场所：修道院
委托内容：一个男子委托骑士团找回妻子的肖像
解决办法：进入左侧民家与盗贼交手，胜利后得到“妇人的肖像画”
报酬：クロタロス

·骑士と老婆
场所：下街
委托内容：一个老婆婆委托レオン去探望她死去的亲人
解决办法：レオン走到战场里的墓场引发对话
报酬：ブラッドルビー

◆胜利条件：保护ヴェスター去与アルヴィナ对话
◆失败条件：リース、ウォード死亡 ヴェスター死亡/捕获、アルヴィナ死亡/捕获
◆出击：10

战前利斯升级为大领主，同时飞龙骑士妹妹加入。不过本关依然是很难应付的一关，多个冲枪骑士+有狙击的炮车……我不禁脑海里浮现出很多电影里的悲情场景，比如《影武者》里最后武田军冲击织田军的悲壮场面……如果不想被打成蜂窝煤支援城市供暖工作建设的话，对南门的攻打就要格外小心。因为南门的敌人都是在守株待兔，而且有几个家伙结束行动的时机很早。利用这点可以趁那几个家伙行动结束后扑上围攻，以打开突破口。后面龟着的敌人要不用远距离攻击，要不引出来后攻击。整个攻击过程就是要突出一个字：快！当然要知道成事在天，危险的行动还是在5回合的存盘之后再进行为妙。5回合时ヴェスター会出现在北门，如果不想太麻烦的话其实只去保护他，也完全可以确保过关，南门可以不用着力攻打，如何取舍就看你了。当然要注意潜伏在街道里的弓兵和剑客，不受他们暗地里的攻击是能否顺利解决城里敌人的关键，可能会很难，没关系，多熟悉下敌人的位置后就会好打得多。

·副战役

Battle 10-1 スコーピオン

◆胜利条件：防御12回合或全灭敌人
◆失败条件：クランブ死亡/捕获或我军全灭
◆难易度：A
◆出击：8+バロウズ

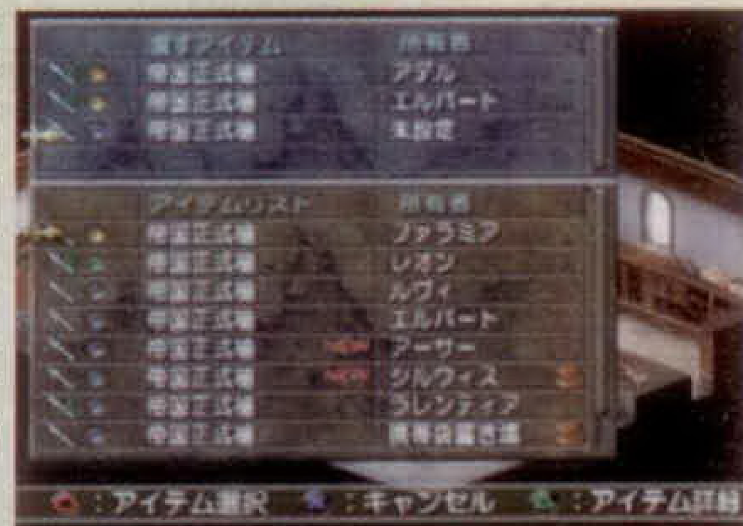


敌人只有帝国弓骑兵一种，很特殊的一关。难度总体来说不是很高，可以派出一些没怎么练的角色上来以充实实力迎接后面的难关。后面敌人的增援很多，而且四面八方，从哪里出来的都有，这时就需要有一定能力的角色出面来收拾他们了。バロウズ与クランブ对话的话得到“试作型スコーピオン”和大型弓矢，一定要得到。

Battle 10-2 見果てぬ梦

◆胜利条件：全员脱离或打倒トール取得圣剑
◆失败条件：全灭
◆难易度：A
◆出击：9

果然是看不到尽头的梦啊，敌人都是龙……不过好在它们在经过一次战斗后就会进入一定时间的混乱，开始做敌我无差别攻击，这点可以好好利用。而且每种属性的龙都有其害怕的魔法，用各属性魔法对付各不同的龙就还算比较轻松。在东侧的那个通缉犯サンドロフ在战斗一次或是经过15回合就会隐藏起来，大致的隐藏位置在悬崖边附近。西侧的山崖里则隐藏着一个龙使，杀掉他的话龙就会全部混乱。地图上有很多探索点，在西北的那个探索点探索的话会掉进一个洞穴里，守护着圣剑的龙トール就会出现。它的能力非常的高，一般的魔法对它的伤害也是微乎其微。最好让修女用她的大威力魔法ホーリー去攻击它，这样的效果比较明显，不过这个魔法是不能杀死敌人的，所以最后一下就交给爱基娜或其他魔法师吧。杀死它后可得圣剑ラーゼタール，谁把这把剑拔出来，就是谁的专用剑。



第十一章 流血之谷

~STAGE EVENT!~

·传说の猎师2
场所：大众酒场
委托内容：依旧是关于神秘的猎人ロダン的事件
解决办法：ロダン会出现在西南侧的森林附近，发现他后让ウォード和他对话即可
报酬：ティグリスの皮

·男の约束
场所：修道院
委托内容：有2个青年被拉进帝国军，希望逃脱，求骑士团给予保护
解决办法：敌人在10、16回合出现的援军中分别有2个装备快坏掉的ロングスピア的帝国骑士不会主动对我方攻击，将他们识别出来后放他们逃脱就可以了
报酬：ドラゴンランス

◆胜利条件：防御守备点20回合后，24回合内全体撤退完毕
◆失败条件：リース、ウォード死亡/捕获，守备点被敌人侵入
◆出击：10

首先强调的是龙骑士将领ゼフロス和アクトゥル是绝对不会被杀死的，就算你把他HP打到1了，再次攻击时命中率达到100，系统也会强制判定为攻击MISS。所以就没必要与他们交手，浪费战斗力了。本关从第1回合开始，一直到18回合敌人都会不停地出现援军进攻，基本在9回合以前的都比较好对付，之后敌人出现的骑兵大部队就非常难缠了，尽量保持队形，不要攻得太突前。基本上这是一个比拼实力的关卡，战术难





度不是很高，主要是看你部队的实力。19回合结束后发生剧情ゼフロス撤退，此时我军也可是开始撤退了。注意敌人援军中的全范围攻击魔法，不要在撤退的时候受到敌人的追击。

Battle 11-1 流刑之岛

◆胜利条件：利斯到达神殿
◆失败条件：リース死亡、超过20回合
◆难易度：S
◆出击：9

必须打的副战役，利斯和沃多也可以出击，不过飞龙MM却无法出场。本关地图虽然不大，但敌人的数量和能力还是很高的。在开始地点西北的森林里隐藏着通缉犯モロ，开始地点附近的灯塔也要找人占领，这样对作战会有很大帮助。本关地图不大，所以敌人的炮兵就格外有威胁，一定要算准距离行军，避免不必要的伤亡。基本上突破炮兵远程攻击的封锁，在强行从山崖抢滩登上，就能确保胜利。但途中的敌人都很强，一定要步步为营。其实只要能成功消灭敌人炮台，本关就没什么特别难的地方，但飞龙MM缺阵，所以要顺利过关的话就需要我们好好动一番脑筋了。



第十二章 暗之司教

~ STAGE EVENT! ~

・シーメルの珍珠
场所：季节市场
委托内容：市场里的人想要得到珍贵的珍珠
解决办法：让海贼在地图中部的河里探索点探索即可得到"シーメルの珍珠"
报酬：金8000

・ボルニア亚麻
场所：职人工房
委托内容：工房里需要原料亚麻来制作东西
解决办法：与守护地图东南村庄的トラドール对话后得到"ボルニア麻布"
报酬：携带袋X3

◆胜利条件：救下ヴェスター并制压城
◆失败条件：リース、ヴェスター死亡、超过24回合
◆出击：12



アルヴィナ会强制出击，是本关的核心角色。首先向西北的村子进军，让アルヴィナ与スカロー神对话，得到"愈しの圣水"。2回合ヴェスター会出现在东南村庄，是NPC，赶紧让アルヴィナ去找他对话，这样就可以操纵他了，免得他去送死。在敌人炮车部队中有一个叫ペントランド的，アルヴィナ与他对话的话他的炮车部队也会协助我方作战。敌人パンダール防御力很高，而且装备的邪神之盾使一切魔法无效，最好用无视防御力的斧子"ハンマーアクス"或是盾无效的武器来攻击他。守城的アルマキス会用混乱魔法攻击，最好预备些恢复品，或是用飞龙MM那个暗黑魔法无效的盾シャインシールド去挡他的攻击，本关其他黑暗魔法也可以用她的这个盾来挡下。アルマキス回避非常高，但防御力低，攻击他的时候首先要考虑的是命中问题。本关限制24回合，行动一定要快。

・副战役

Battle 12-1 异教之神

◆胜利条件：将被抓住的女性全部救出(除了サフィア),救出后变为ラスプーチェ击破
◆失败条件：リース死亡、救出失败、救出后变为リース死亡、サフィア死亡/捕获
◆难易度：S
◆出击：11+ペルズウェル

又是强制出击的副战役，同时也是最后一个副战役了。敌人主要是以邪教成员为主，魔法攻击比较多。战前パラミティース加入，最好把オルウェン派出来，因为有他的剧情，更因为能回复的妹妹都被抓走了－－！先不要救サフィア，兵分两路，主力攻东侧，派ペルズウェル带一拨人攻西侧。一定要让ペルズウェル去攻击挟持イゼルナ的敌人，这样会发生特殊剧情，两人会暂时脱离，但在战后ペルズウェル会正式加入。将4名女性都救出后，发生重要剧情，サフィア觉醒，直接变身为巫女，发动封印一切黑暗魔法的技能，在3回合内全体敌人都不能使用黑暗魔法了，这样这些邪教众就跟产肉类家畜没什么区别了，趁机全灭之吧！过关后ペレスヴェル、オルウェン、パラミティース正式加入，至此骑士团阵容已定，全部能加入的角色就都出现了。最后两章的战斗就不可以雇佣佣兵了，同时到那时还没有正式加入的佣兵也就再没有机会加入了……



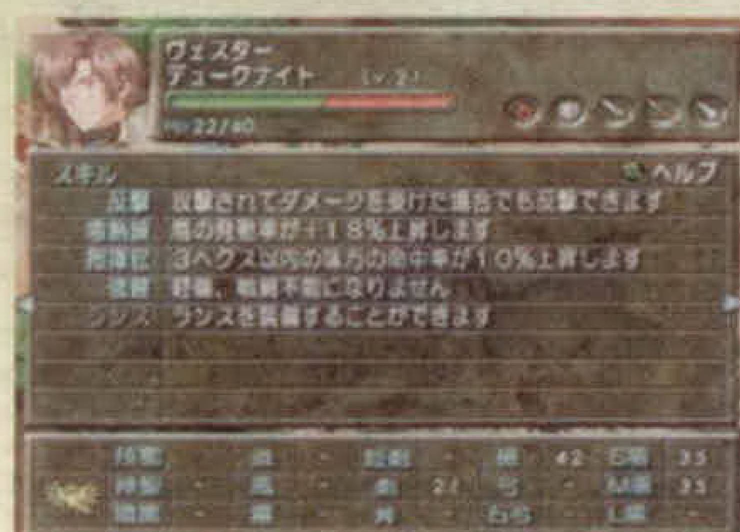
第十三章 沉默之街

~ STAGE EVENT! ~

・马屋の悩み
场所：军马调达所
委托内容：马屋的人为丢失的马而苦恼
解决办法：把出现在地图上的4匹马全部回收即可
报酬：金8000

・废材回收
场所：职人工房
委托内容：职人想得到炮车废材
解决办法：打倒11回合出现的炮车兵，得到"バリスタの废材"
报酬：ユグドの木

◆胜利条件：防守所有岩15回合
◆失败条件：リース、ウォード死亡、岩防御失败
◆出击：12
◆探索点：アルダントゥム、财宝、セリカ钢



开战前发生剧情，利斯得到サクシード。在广大的地图上守卫5个据点，想要全守住那几乎是不可能的，只有主动构筑起防线把敌人的战线遏制在据点之外才可以。防守据点的角色不仅要能力强，最好还要有"斧回避"、"弓回避"等特技，这对最后几关的防守型角色来说是必不可少的。敌人依旧是不停出现援军，10回合出现的法师有全范围魔法，抓紧干掉他。13回合敌人更是疯狂地派出14个援军！！好在这是最后了，后两回合顶住，本关就结束了。这是最终决战前最后的锻炼机会和最后的阵容试练地了，过了这关相信就对自己队伍的实力特点很清楚了，这样才能排出最强的决战阵容。进入下一章后就不能再度返回城里了，不能再进行道具的买卖，所以一定要调整好，放在储藏室里的道具有用的也要拿出来，一切要为最后的决战做好准备。

第十四章 集いし者

◆胜利条件：利斯制压城，制压后变为击破ゴルドヴァ
◆失败条件：リース死亡、ヴェスター、バンミリオン死亡、12回合经过，制压后变为リース死亡、ヴェスター、バンミリオン死亡、　◆出击：12

最大的难关。虽然战术层面上没有任何难度而言，但敌人的数量及强度是无可比拟的强大，而且时间只有12回合，攻关速度一定要保证，同时临场的个人发挥和战术使用占到了成功的80%。バンミリオン和ヴェスター分别会在5、7回合开始行动，但对全局的帮助终究有限，因为敌人的援军实在是太多了。本关要面临的问题是如何攻上去的问题，比较推荐的是兵分两路，左路快速攻向城门，右路从山崖上去消灭敌人炮车以减少对我军的威胁。前进途中的番小屋一定要抢占到，快速升起吊桥，这样可以避免与很多敌人交手。之后开门进城制压，这都不在话下。其实难点在于如何突破封锁，城内的敌人倒没有多厉害。或者是等待同盟军合流，之后集体从正面强突，这也是一个选择。制压后出现BOSSゴルドヴァ与主角的妹妹リネット，虽然她经常给主角寄钱，但现在是狂乱状态，会攻击我方角色，此时需要サフィア上前与之





对话，就能使她恢复正常。主角的妹妹实力还是很强的，有了她加入后用サフィア的巫女祈祷封住敌人的黑暗魔法后，本关也就基本大局已定了。

第十五章 英雄传说

◆胜利条件：利斯制压玉座

◆失败条件：リース、ウォード死亡，リネット、フェイ死亡/捕　◆出击：16

最后决战了，排出最强阵容吧，能遏制敌人黑暗魔法攻击的サフィア一定要上。最后一章本身就没有任何与敌人客气的余地，所有的武器什么



强用什么，目的只有快速杀光敌人。主角的妹妹リネット弓的范围有3格，对主角的特殊支援效果是必杀率100%，有专用魔法，周围范围内全员防御+5，还有治愈特技，实在是强横无边界……她和主角组成一队，利用主角的必杀攻击清理敌人，快速去与ミーナス对话将她救出。其他人火速消灭各处敌人，并尽量遏制敌人援军的冲击。反正到这个时候了，怎么对付敌人那几套相信大家都心里有数了吧。随着进程快速开门救人，利斯在红色的门前待机，则セオドル会把神剑ウリドラ给利斯，这不就是菲一直在寻找的剑么？赶紧让菲拿着这把剑，用神舞剑去和暗黑骑士CHAOS对决吧！终于到了结帐的时候了，CHAOS打倒后玉座房间就在眼前了……这时胜利就在眼前，敌人会疯狂地派出援军，只有死扛到底了……敌人在40回合左右会停止出现援军，与其说是运用战术，这里似乎更加考验的是你的耐力……坚持住，当局面基本控制住后，サフィア使出巫女的祈祷，大家就往里冲吧！胜利就在眼前……

★人物加入情报最终版

マーセル：5章“城砦防卫”用利斯与之对话，在战斗中保证市民无一人死亡后加入。

ルヴィ：持续雇佣一定次数，并等级达到10，引发特殊战役“骑士の夸り”，完成后加入。

シルウィス：持续雇佣一定次数，并等级达到10，引发特殊战役“海之勇者”，完成后加入。

セディ：持续雇佣使雇佣金额达到5000以上，引发“セディとレナ”剧情后加入。

クレイマー：持续雇佣一定次数，引发特殊战役“夺われた宝剑”完成后，选择“クレイマーに劍を与える”则由佣兵加入。

フェイ：引发3章“司祭三人”中与CHAOS的剧情后，达到转职条件（等级10，剑技能30）后出现特殊战役“ラーズの祭坛”完成后在下一章开始时在港町出现并转职加入。

シェルパ：8章“木马兵团”时与第10回合出现的ケイ对话后引发剧情，二人撤退，之后当整个剧情完结时加入。

ラレンティア：利斯转职后固定加入。

アグザル：9章时雇佣一定次数后，探索地图上相对最靠西侧的那个民家，引发剧情后加入。

サフィア：12章“异教の神”引发她的剧情后，战役结束后加入。

ベルズヴェル：12章“异教の神”用他攻击携带人质伊塞尔娜的邪教司祭后引发重要剧情，战役结束后正式加入。

人物能力分析完全版

接续上期，这次是全部角色能力公开！（12章才加入的光明骑士等人因成长空间过小，故不予评价）当然这些只是我根据在攻略过程中人物的表现而作出的能力评价，每个人玩时都会有自己不同的战术思想，所用的人物也会不一样，所以这只是作为一个参考，希望能给大家一些帮助，具体的战术实施和人员调配则需要大家自己来决定了。附带说一句，成长率为F的话基本可以认为该角色这项的成长能力为0，也就是说升级100次，升这项能力的机会不会大于1次。



西罗库（シロック）

职业	弓骑士
可装备种类	弓9

特技：连射、再攻击、先制射击（7级修得）

初期值：HP27/筋力4/防御2/俊敏10/精神0

成长率：HPB/筋力C/防御D/俊敏B/精神F

能骑马能射箭，在战术层面上按说会有很大的发挥空间……只不过这位大哥的命中率也实在是太低了，实在令人发指。虽然特技很强，但连射连不中，再攻击再不中，这怎么叫人受得了？！虽然成长率不高可以通过转职来弥补，但在初期来练他的话真的是很辛苦，基本上是一个可以在后期放弃的角色。



库丽斯（クリス）

职业	弓骑士
可装备种类	弓2、石弓8

特技：狙击、马交换、武器手入、爱马

初期值：HP25/筋力3/防御4/俊敏8/精神0

成长率：HPC/筋力C/防御D/俊敏A/精神F

同样是弓骑士，但石弓攻击距离短，这就意味着她要出现在作战的最前线，而石弓的高重量导致回避能力不足，这样她的低防御和HP……不用我说什么了吧，基本来说没有太大的前途了。不过她的爱马技能可以回复马的HP，在游戏里是唯一一人，看来她也只能发挥这点作用了。



艾鲁巴特（エルバート）

职业	大骑士
可装备种类	剑12、枪5、S盾11

特技：挑发、弓回避、盾熟练（11级修得）

初期值：HP33/筋力8/防御7/俊敏9/精神0

成长率：HPB/筋力B/防御C/俊敏D/精神F

高能力和高成长决定了他不俗的实力，虽然不像阿迪亚和莱昂那样可以互相支援，但弓回避这个特技对于后期敌人无数的炮车和使用了“射击待机”特技的弓箭手来说实在是太有用了，基本是他上去冲一下，敌人最高命中也只有33%，回避后被他砍死，实在是很强。虽然初期他的表现也就是中等水平，但在后期靠特技可以发挥很大的作用，一定要练。

伊塞尔娜（イゼルナ）

职业	修女
可装备种类	神圣魔法6

特技：治愈、上级装备（6级修得）

初期值：HP21/筋力0/防御0/俊敏1/精神5

成长率：HPD/筋力F/防御F/俊敏D/精神D

初期唯一的回复角色，但成长实在是很难令人恭维，基本是一定要人护卫才可以的。精神成长不高实在是让人抓狂，回复量实在是太低了，幸好她还有“治愈”特技，勉强能弥补一下能力不足。等其他恢复类角色出现之后，她就基本可以放弃了。



塞妮（セネ）

职业	盗贼
可装备种类	短剑9

特技：开锁、索敌、连续、探索、潜伏、偷盗

初期值：HP20/筋力1/防御0/俊敏12/精神0

成长率：HPD/筋力E/防御E/俊敏C/精神F

成长率低使她只能作为探索和开门用的角色，就算是有强力的短剑，她那过低的筋力也基本发挥不了什么作用。初期用还可以，等后期男盗贼出现之后她就基本没有主力位置了。不过转职后她可以骑马，这倒是比较少见的。



爱基娜（アイギナ）

职业	魔法师
可装备种类	炎系0、风系6

特技：精神集中、加护

初期值：HP21/筋力0/防御0/俊敏4/精神3

成长率：HPC/筋力F/防御E/俊敏C/精神C

外貌和主角的地位仍弥补不了她在能力上的欠缺，尤其是魔法师赖以生存的精神成长率都不高，我真的没话说了。初期条件允许的话一定要多凹一点精神。不过本作的魔法师数量本来就少，竞争不是很激烈，而且作为主角，她的专用魔法效果也还不错，所以还是多派上来练练吧。



达乌多（ダウド）

职业	斧骑士
可装备种类	斧11、S盾16、M盾6

特技：气合、斧防御、强健、粉碎

初期值：HP36/筋力11/防御9/俊敏8/精神0

成长率：HPA/筋力B/防御B/俊敏D/精神F

特技和能力都很不错，移动也不低，非常值得培养。斧防御是(斧技能+25)%发动，让斧的威力加到防御力中，粉碎可使一次攻击攻击力2倍，但防守为0。配合气合简直是砍人机器，高攻击和高防御都使他在一线作战中能有非常好的表现，是我军步将主力。



迪安（ディアン）

职业	斧战士
可装备种类	斧17

特技：连续、怒、舍身、见切（20级修得）
初期值：HP35／筋力10／防御3／俊敏11／精神0
成长率：HPB／筋力C／防御C／俊敏B／精神F

我方斧头帮里唯一一个会连续特技的角色，而且他的成长是偏力速的，分明是一个剑圣的样子，但却用斧……成长不错，很平均，而且特技也很好，出场也早，绝对值得一直练下去，转职后的能力也不会让你失望。



阿古扎鲁（アグザル）

职业	海贼
可装备种类	斧12

特技：泳、探索、强夺、粉碎、潜伏
初期值：HP34／筋力11／防御4／俊敏7／精神0
成长率：HPA／筋力A／防御F／俊敏A／精神F

很极端的一个角色，要不成长率很高，要不就根本不会长……但他高能力偏重兵种的能力偏盗贼系的特技是我军唯一一个能在水地形移动的角色，都决定了他是很多特殊战役中必不可少的。尤其是探索水里的宝物和杀潜伏在探索点里的通缉犯时，他都是唯一人选。



卧龙（ウォロー）

职业	东方剑士
可装备种类	剑19

特技：连续、死斗、掠夺、居合、大剑
初期值：HP29／筋力9 防御4／俊敏16／精神0
成长率：HPB／筋力C／防御D／俊敏C／精神F

非常强的剑客，在初期实力不足的时候很有必要请他入队。死斗时经常能发动连续和居合，基本没有人能逃得出他的手掌，掠夺特技在每杀一人后都会得到金钱，两下抵消的话，他的佣金也就显得不那么高了。但防御的成长不足，使他在后期变成了鸡肋。



希尔维斯（シルウィス）

职业	狙击手
可装备种类	弓18、石弓9

特技：先制射击、强弓、狙击、潜伏、上级装备、峰打
初期值：HP26／筋力7 防御2／俊敏12／精神0
成长率：HPB／筋力B／防御D／俊敏C／精神F

拥有所有弓箭手所需要的一切特技，在作战中的表现绝对是超越她的实力数值的。强弓、先制射击这些战术发挥余地很高的特技也使她成为队伍中不可或缺的远距离攻击角色。峰打特技可提高敌人重伤的几率，更是凹道具时一定要出场的人物，绝对主力。



露瓦（ルヴィ）

职业	自由骑士
可装备种类	剑2、枪1、S盾0

特技：斧回避、早熟、投掷（9级修得）、连续（17级修得）
初期值：HP24／筋力4／防御5／俊敏7／精神1
成长率：HPC／筋力C／防御C／俊敏A／精神E

与阿萨一样初期能力很低，但成长率非常高，一定要培养，练起来后你会发现她的真正实力绝对是数一数二的。斧回避特技使她在对使用斧子的敌人时可以安心作战，在初期面对盗贼类敌人时可以安心地派出来培养。转职后的她，将是队伍中不可缺少的骑士。



迪利克（デリック）

职业	重骑士
可装备种类	斧14、L盾17

特技：手加减、斧防御、投掷
初期值：HP30／筋力6 防御12／俊敏4／精神0
成长率：HPB／筋力C／防御F／俊敏C／精神F

出现条件就比较特殊，而且能力和成长都不高，基本是个没什么实用价值的角色。唯一让人怀疑的就是他的身份，似乎与整个故事的发展关系非常非常的密切，谜一样的人物……



阿萨（アーサー）

职业	自由骑士
可装备种类	剑8、S盾9

特技：武器手入、全力移动、舍身、当身
初期值：HP30／筋力5／防御7／俊敏9／精神0
成长率：HPB／筋力A／防御C／俊敏C／精神F

早期就可以使用M盾的角色，其防御能力值得期待。登场时能力不高，但成长率高使他很有培养价值。培养得好会成为我军骑士部队里的中坚人物，而且当身可提高敌人受伤的几率，也是凹道具时一定要用的人物。



菲（フェイ）

职业	东方剑士
可装备种类	剑4

特技：连续、必杀、受流、居合、神舞剑（转职后修得）
初期值：HP22／筋力4／防御1／俊敏14／精神1
成长率：HPC／筋力B／防御D／俊敏A／精神E

虽说是以佣兵身份出现，但其实她在剧情中的地位可谓是举足轻重。初期可能只是一个普通的剑士，但在一系列剧情引发后，再不停地雇佣引发转职之后，你会发现她有多么的强。光是神舞剑这个连续5次攻击的特技，就决定了她将是本作最强、最传统、也是最纯粹的剑圣类角色。



库莱马（クレイマー）

职业	剑士
可装备种类	剑9

特技：弓回避、笼手、崖移动
初期值：HP30／筋力8／防御2／俊敏11／精神0
成长率：HPA／筋力B／防御D／俊敏C／精神F

虽然有弓回避，但不足以弥补其他2个特技的实用性不足的缺点。能力不弱，但培养起来感觉也就不过那么回事，其高筋力在一般的敏捷面前总显得不能充分发挥出来。虽说能力不错，但在本作培养人数很有限的大环境下，他并不是不能放弃的那种角色。



库拉福特（クリフォード）

职业	大骑士
可装备种类	剑22、枪31、S盾23、M盾23

特技：盾熟练、挑发、冲枪
初期值：HP36／筋力13／防御11／俊敏12／精神0
成长率：HPC／筋力C／防御D／俊敏D／精神F

露瓦的爸爸，能力甚至比沃多还要高，在初期觉得太难的话可以雇他，尤其是4章下街的英雄一关里，雇了他与帝国大部队交手要轻松得多。不过低成长使他没有培养价值，后期完全没必要雇。



伊斯特巴尔（イストバル）

职业	猎人
可装备种类	短剑5、弓22

特技：狩人、潜伏、迷彩、夜目、狙击(15级修得)、追击(20级修得)
初期值：HP24／筋力5 防御2／俊敏 1／精神0
成长率：HPB／筋力C／防御C／俊敏C／精神F

看他的外貌，很容易让人想到一代的2号主角霍姆斯，他也具备了比霍姆斯差不了多少的实力。平均的成长率和丰富的特技都保证了他的发挥，只要升到20学会了追击，在对战速比自己低的敌人时就可以多一次攻击还不会被反击，这使他的实力倍增，一跃成为队伍主力。转职后还可以用剑，强啊！绝对推荐。



法米亚（ファラミア）

职业	渡之战士
可装备种类	剑25、弓22

特技：见切、受流、居合、大剑、疾走
初期值：HP31／筋力9／防御2／俊敏15／精神0
成长率：HPC／筋力C／防御C／俊敏B／精神F

与菲关系密切的神秘男子。初期能力很高，但同样受到高级别的限制，使其培养的价值不高。除了在初期之外，基本没必要用他。



希尔瓦
(シェルパ)

职业	大剑士
可装备种类	剑36

特技：反击、护卫、强健、大剑、奇袭
初期值：HP36/筋力13/防御6/俊敏13/精神0
成长率：HPC/筋力C/防御C/俊敏C/精神F

本作最强佣兵，能力非常混，等级也不算高，尚有培养的余地。专用剑无责任3次攻击，受到伤害一样可以反击，用他来对付一些BT的敌人绝对是非常合适的。正式加入的条件比较简单，特技也丰富，除了不能转职是美中不足外，其他都很好。



奥尔文
(オルウエン)

职业	大神官
可装备种类	神圣魔法18、炎系1、风系1、雷系1

特技：上级装备、归还
初期值：HP23/筋力0/防御0/俊敏5/精神9
成长率：HPB/筋力F/防御D/俊敏C/精神C

可使用各种攻击魔法的恢复单位，应用性非常强。尤其是让我方角色离开战场的魔法对一些身处危机的角色能起到救命的作用。不过受其人格分裂的影响，每场战斗20回合后他会变身为邪教神官，此时必须用脱离指令离开战场。但在12章引发剧情后，他会消除诅咒，并可随时变身为邪教神官使用黑暗魔法,成为我方可以使用全部魔法的角色，成为后期作战的魔法中坚。



马塞尔
(マ－セル)

职业	重骑士
可装备种类	剑3、L盾

特技：盾熟练、护卫、大剑
初期值：HP32/筋力11/防御9/俊敏10/精神0
成长率：HPB/筋力C/防御C/俊敏B/精神F

有护卫的小重骑士，能力成长非常好，虽然是重骑士，敏捷方面的成长也不错，培养起来是个非常值得信赖的作战单位。虽然培养起来需要一定的工夫，但他的潜力绝对是不容忽视的。



佩尔斯威尔
(ペルスヴェル)

职业	魔法师
可装备种类	雷系36、风系

特技：手加减、弓回避、连续
初期值：HP24/筋力0/防御2/俊敏7/精神8
成长率：HPC/筋力F/防御F/俊敏C/精神C

我方重要的魔法单位，弓回避特技使其在后期将有非常好的表现，而且有连续的魔法单位在整个火纹系列里都是强者的代名词。成长很平均，唯一不好的地方是加入比较晚，想练好的话会稍微麻烦一点。



蓝帝亚
(ラレンティア)

职业	飞龙剑士
可装备种类	剑14、枪17、S盾5

特技：索敌、手加减、连续、投掷、奇袭
初期值：HP26/筋力6/防御5/俊敏9/精神1
成长率：HPB/筋力C/防御D/俊敏C/精神F

我军唯一的飞行系单位，除投掷武器、弓和魔法外不会受到一切来自地上的攻击，而且本作中弓箭对飞行系单位也没有武器特效了，所以她就成为了我军的重要角色之一。初期能力虽然挺高，但成长似乎稍微有些差，一定要重点培养，因为有些关卡她的能力如何将左右战术的发挥。



萨夫亚
(サフィア)

职业	修女
可装备种类	神圣魔法0

特技：加护、咏唱、自己回复
初期值：HP20/筋力0/防御0/俊敏3/精神5
成长率：HPD/筋力F/防御F/俊敏C/精神B

比起伊塞尔娜来，她要强很多。价钱便宜不说，光是精神的成长率之高，就足以让她成为队伍主力了。初期神圣魔法的技能不高是个问题，需要培养。在12章引发剧情转职后能力得到飞跃性提升，尤其是特技“巫女的祈祷”是后期作战中必不可少的，不可不用的角色。



塞迪
(セディ)

职业	盗贼
可装备种类	短剑13

特技：开锁、挑发、盗取、全力回避、探索、潜伏、必杀2
初期值：HP20/筋力2/防御0/俊敏15/精神0
成长率：HPD/筋力D/防御D/俊敏B/精神F

本作最强盗贼,能力、成长率和特技的丰富程度都要比塞妮强一个档次。加入也简单,稍微凹一下力的成长，他也会拥有一定的攻击能力。必杀2的特技是将现有等级强行加算于必杀率里，配合一些必杀高的短剑会有非常不错的效果。



尤妮特
(エニ－ド)

职业	轻骑士
可装备种类	剑36

特技：早熟、支援、精神集中（转职后）
初期值：HP23/筋力6/防御4/俊敏9/精神2
成长率：HPC/筋力D/防御F/俊敏B/精神C

刚加入时只是一个很普通的剑士,但一旦引发她的系列剧情,并将精神凹到5之后，她将转职成为魔法骑士，可以使用炎系和雷系魔法，成为贵重的物理魔法攻击两用角色。虽然她初期能力很差，但专用武器保证了她能够给敌人最后一击从而升级。转职后她将非常值得培养，在战斗中能起到非常关键的作用。

全部武器装备一览表

★战斗能力

类别	名称	价格	威力	精度	重量	等级	射程	强度·数量	效果
短剑	ルーンナイフ	5000	0+α	4	1	9	0	D	所受伤害值减半　致命+３３％
短剑	マンゴーシュ	3000	0+α	4	1	10	0	C	追加技能“受け流し”
短剑	ソードブレイカー	2400	0+α	5	2	12	0	D	33%几率毁坏对手的剑
短剑	ブラッドナイフ	500	0+α	6	2	8	0	F	黑暗附加效果+３　HP吸收
短剑	ダート	300	1+α	5	1	4	1	6	致命 +３%
短剑	ダガー	600	1+α	6	1	1	0	C	致命 +３%
短剑	ヴェスパ	1600	1+α	6	2	8	0	D	致命 +９%
短剑	アサシンダガー	500	1+α	9	1	--	0	F	アサシン专用　致命+80%
短剑	ペーパーナイフ	300	1+α	6	1	1	0	E	
短剑	シーフダガー	1400	1+α	4	1	1	0	E	特技スリ取る发动确率+15%
短剑	クリティカルナイフ	3200	1+α	8	2	3	0	C	致命 +１８%
短剑	ポイズンダガー	600	1+α	6	1	1	0	C	毒短剑
短剑	リターンダガー	1200	1+α	5	2	11	0-1	D	致命 +３%
短剑	スリープダガー	400	1+α	5	2	6	0	F	20%几率催眠
短剑	ボルトナイフ	800	1+α	6	1	3	0	E	雷附加效果+３　轻伤确率+３３%
短剑	エアナイフ	500	1+α	6	1	5	0	E	风附加效果+２
短剑	スタンナイフ	2600	1+α	5	2	3	0	D	命中后33%几率解除敌人装备
短剑	ナルコーゼ	4800	1+α	6	1	5	0	D	风附加效果+８
短剑	クリスナイフ	6600	1+α	1	1	2	0	E	精神+６
短剑	クロタロス	6000	1+α	5	2	3	0	B	２回攻击　致命 +６%
短剑	カラドヴルフ	2400	2+α	7	1	1	0	C	致命 +５%　防御+３　攻击数+１
短剑	サクス	1500	3+α	5	3	5	0	C	致命 +３%

★剑

类别	名称	价格	威力	精度	重量	等级	射程	强度·数量	效果
剑	ライトクラブ	300	2	5	2	1	0	E	
剑	エストック	5000	3	8	2	10	0	B	２回攻击　盾无效化
剑	ショートソード	600	4	6	3	1	0	C	
剑	サンダーソード	3000	5	4	5	8	0	D	雷附加效果+９
剑	ブロンズソード	400	6	5	5	1	0	D	
剑	アバランチソード	1800	6	5	5	4	0	C	风附加效果+５
剑	イグニートソード	7400	6	6	4	3	0	C	炎附加效果+１０
剑	レイピア	3200	7	7	3	7	0	C	致命 +12%　盾无效化
剑	ポイズンメイス	1000	7	5	4	1	0	D	毒剑
剑	旧式帝国剑	300	7	4	8	1	0	F	

类别	名称	价格	威力	精度	重量	等级	射程	强度·数量	效果
剑	オーバシミター	1000	7	4	7	6	0	E	攻击数+1
剑	メイスソード	1000	7	5	4	1	0	C	神圣附加效果+3
剑	センシュアル	7600	7	7	4	7	0	C	致命 +12% 盾无效化 2回攻击
剑	ナイトソード	4800	8	5	6	15	0	B	攻击数+1
剑	王国军用剑	800	8	6	4	1	0	D	
剑	カトラス	4400	8	6	3	20	0	B	【フェイ专用】 致命+12% 攻击数+1
剑	神剑ヴァジラ	--	8	5	10	30	0	S	【Ra】 所受伤害减少66% 致命 +3%
剑	サーベル	1200	8	6	3	7	0	D	致命 +7%
剑	ファイアーソード	6200	8	5	4	17	0	C	炎附加效果+7
剑	ロングソード	1200	9	6	5	2	0	C	
剑	ダークメイス	800	9	5	4	6	0	E	黑暗附加效果+7
剑	帝国正式剑	600	9	5	6	1	0	D	
剑	シミター	700	9	5	4	2	0	C	
剑	ハルベリア	6200	9	7	3	2	0	B	致命+18% 攻击数+1
剑	ハイメタルソード	2000	10	5	7	8	0	A	
剑	カリスソード	3800	10	8	3	--	0	D	【女性专用】致命+33%
剑	デヴァインソード	3700	10	5	5	13	0	C	神圣附加效果+7 耐黑暗+3
剑	キルブレード	2400	10	6	5	6	0	C	致命 +18%
剑	ブロードソード	2000	11	6	6	5	0	C	致命 +6%
剑	オーバカトラス	5200	12	6	4	20	0	B	【ファラミア专用】致命+18% 攻击数+1
剑	妖刀アルバトロス	1000	12	4	12	12	0	C	50%给予自身伤害 致命 +33%
剑	ミスリルソード	4500	13	6	4	14	0	B	
剑	ロードグラム	6500	13	8	4	--	0	B	【リース专用】致命+18% 攻击数+1 奇迹护符效果
剑	ラーゼタル	6600	13	5	3	30	0	D	【Ra】 HP吸收
大剑	シャムシール	3000	14	5	7	12	0	C	致命 +3%
剑	クリームヒルト	5300	14	8	7	5	0	C	致命 +24%
剑	サクシード	8000	15	6	5	--	0	C	【リース专用】神圣の追加+15 耐黑暗+15 随章节进程恢复耐久度
大剑	马杀刀	1200	15	3	18	12	0	F	无视防御给予马伤害
大剑	バスタードソード	2800	16	5	8	7	0	B	
大剑	ブリムランガー	7600	16	5	9	30	0	A	【シェルバ专用】攻击数+2 回避-50
剑	神剑ヴリドラ	8000	16	8	5	--	0	S	【フェイ专用】神剑ヴァジラ无效化 致命 +18% 奇迹护符效果
大剑	バルムンク	7600	16	7	8	30	0	B	【クレイマー专用】附加"受け流し"技能 致命+12%
大剑	ツヴァイハンダー	5300	17	5	9	20	0	B	【マーセル专用】攻击数+1
大剑	アドラスティア	4700	20	6	9	8	0	B	防御+1
大剑	グレートソード	3900	21	4	10	18	0	B	

★枪

类别	名称	价格	威力	精度	重量	等级	射程	强度·数量	效果
冲枪	ヘヴィランス	4500	1+5H	5	16	3	0	B	不受一切攻击形式的反击同时自身亦不能反击
冲枪	オクスタン	2800	2+4H	4	20	6	0	D	不受一切攻击形式的反击同时自身亦不能反击
枪	ハンドスピア	500	5+1H	5	5	1	0	D	
冲枪	ランス	2000	5+3H	4	17	3	0	D	不受一切攻击形式的反击同时自身亦不能反击
冲枪	ハロースランス	4000	5+3H	5	15	10	0	D	不受一切攻击形式的反击同时自身亦不能反击
冲枪	ドラゴンランス	6800	5+4H	6	18	20	0	C	不受一切攻击形式的反击同时自身亦不能反击
叉	フォーク	200	6	4	7	1	0	D	
枪	旧式帝国枪	400	6+1H	4	12	1	0	F	
枪	パイク	2400	6+2H	4	8	7	0	C	步兵用突枪
叉	ヒートフォーク	400	7	4	9	3	0	E	炎附加效果+5
枪	エウシュブロネ	4700	7+1H	7	6	3	0	C	雷附加效果+5
叉	ガルフォーク	2400	8	5	8	8	0	C	攻击数+1 战斗不能确率+8%
枪	王国正式枪	900	8+1H	5	7	1	0	D	
枪	ライトスピア	1000	8+1H	6	6	1	0	D	
枪	ニードルスピア	2000	8+1H	6	7	7	0	D	致命 +18%
枪	ハーブーン	500	9	5	10	4	0	F	轻伤确率+12%
枪	帝国正式枪	800	9+1H	4	8	1	0	D	
枪	スピア	1800	10+1H	5	7	4	0	C	
枪	ウインドスピア	3800	10+1H	5	6	13	0	C	风附加效果+8
投枪	ピランザー	1000	11	5	8	10	1	20	
枪	クレイブ	1200	11	5	8	16	0	D	无视防御给予马伤害
叉	バトルフォーク	600	11	4	9	2	0	D	
投枪	ピラム	300	12	5	8	1	1	6	
枪	ロングスピア	2400	12+1H	4	8	8	0	B	
枪	カエルムスピア	8000	12+1H	5	10	19	0	B	攻击数+1
枪	工房试作枪	1500	12+1H	6	7	6	0	D	
枪	ブリューナク	7400	12+1H	5	8	8	0	C	耐黑暗+5
枪	ファ等级ス	1400	13	4	9	12	0	D	根据邻接角色所持的ファラクス数量提升命中与防御
枪	フォラージュ	6700	13	5	7	30	0	B	【アルヴィナ专用】2回攻击
枪	ヴォータンの枪	5500	13	6	6	1	0–1	C	致命 +9%
枪	ミスリルスピア	3600	13+1H	5	6	13	0	B	
投枪	ジャベリン	600	17	5	8	15	1	6	
枪	ハルバード	5000	22	3	10	16	0	C	防御+3 战斗不能确率+1%

★斧

类别	名称	价格	威力	精度	重量	等级	射程	强度·数量	效果
斧	つるはし	100	4	2	4	1	0	F	
斧	雷云の斧	600	5	3	10	8	0	E	雷附加效果+6
斧	冰河の斧	600	5	3	10	8	0	E	风附加效果+6
斧	热砂の斧	600	5	3	10	8	0	E	炎附加效果+6
斧	ダークアクス	500	7	3	12	8	0	E	黑暗附加效果+5
斧	旧式帝国斧	300	8	4	13	1	0	F	
飞斧	ハンドアクス	150	8	4	7	1	1	6	
斧	バトウソウ	400	9	6	7	1	0	D	
飞斧	ハチェット	600	9	5	6	9	1	6	致命 +6%
斧	サンダーアクス	2400	9	5	7	12	0	D	雷附加效果+7
斧	シザーアクス	2600	9	6	6	15	0	C	致命 +12%
斧	トールハンマー	4800	9	6	9	5	0	C	雷附加效果+9
斧	王国正式斧	800	10	5	8	1	0	D	
斧	ライトアクス	600	10	5	6	2	0	D	
斧	ウォーピック	1800	10	5	7	9	0	D	盾无效化
飞斧	フランシスカ	300	10	4	8	3	1	6	
斧	トマホーク	2000	10	4	9	15	0–1	D	
斧	ディフェンザー	2400	10	3	12	20	0	C	33%确率防御+10
斧	ウッドアクス	400	11	4	8	1	0	C	
斧	ブージ	3400	11	5	10	30	0	B	【ディアン专用】 致命 +6% 攻击数+1
斧	バンデッドアクス	400	12	3	12	2	0	B	
斧	ブロードアクス	1500	12	5	8	7	0	C	致命 +6%
斧	马杀の斧	1600	12	3	12	15	0	E	命中后强制杀马
斧	タバルジン	3800	12	5	8	7	0	B	2回攻击 致命 +6%
斧	グルヴェイグ	4500	12	5	10	5	0–1	B	
斧	破盾の斧	1800	13	3	15	13	0	E	命中时若对手发动盾则将盾破坏
斧	帝国正式斧	600	13	4	10	1	0	D	
斧	バトルアクス	1200	14	4	10	5	0	B	
斧	ハンマーアクス	2000	15	4	14	18	0	D	无视重骑士的防御力攻击
斧	ミスリルアクス	4000	17	5	8	11	0	B	
斧	ギガースアクス	3200	19	3	15	--	0	D	【ギガースナイト专用】防御+20
斧	バーバリーアクス	500	20	2	20	1	0	E	
斧	マオザウルフ	7400	20	6	8	25	0	B	【Ra】 攻击数+2
斧	グレートアクス	3000	24	4	16	19	0	C	
斧	カーリーアクス	800	30	1	15	1	0	E	13%确率给予自身伤害
斧	粉碎ハンマー	500	40	1	20	1	0	B	过关时强制回收

★弓

类别	名称	价格	威力	精度	重量	等级	射程	强度·数量	效果
弓	手弓	300	1	4	7	1	1–2	D	
弓	ライトボウ	600	1	5	3	1	1–2	D	
弓	速射手弓	600	1	4	4	3	1–2	D	攻击数+1
弓	三连射弓	1000	1	2	10	7	1–2	F	三连射
弓	ショートボウ	800	3	4	4	1	1–2	B	
弓	旧式帝国弓	400	3	4	10	1	1–2	F	

类别	名称	价格	威力	精度	重量	等级	射程	强度·数量	效果
弓	帝国正式弓	600	4	4	6	1	1−2	D	
弓	王国正式弓	600	5	4	7	1	1−2	D	
弓	ロングボウ	1200	5	5	7	4	1−2	C	
弓	アポロの弓	2800	5	6	5	10	1−2	C	
弓	コンジットボウ	2600	7	5	8	8	1−2	B	
弓	魔弓アペイロン	4500	8	5	7	4	1−2	C	战斗不能确率２倍
弓	シルフボウ	4400	8	6	6	15	1−2	C	致命 ＋６％
弓	パワーボウ	3000	9	4	9	12	1−2	B	
弓	セレニアの弓	4800	9	7	3	——	1−3	C	【リネット专用】 致命 ＋１２％
弓	パスカニオン	5200	10	9	7	10	1−2	B	【イストバル专用】防御+6 回避+18 炎附加攻击+10,50−弓技能%的几率给予自身伤害
弓	圣弓ロスヴァイセ	6000	10	7	5	8	1−2	B	精神+5
弓	グレートボウ	4000	11	4	10	17	1−2	B	

★石弓

类别	名称	价格	威力	精度	重量	等级	射程	强度·数量	效果
石弓	ボウガン	500	6	5	11	1	0−1	D	
石弓	ガトリングボウ	3200	8	4	20	13	0−1	B	4连射
石弓	旧式帝国石弓	400	9	4	18	1	0−1	F	
石弓	ライトクロスボウ	1000	10	7	8	1	0−1	C	
炮车	旧式バリスタ	1600	10	4	20	1	3−7	F	[炮车]不能用于反击
炮车	轻バリスタ	3200	10	6	20	1	3−7	C	[炮车]不能用于反击
炮车	试作ドーラ	——	10	8	20	10	3−7	F	[炮车]不能用于反击
炮车	スコーピオン	4800	11	7	15	1	2−4	C	附加“先制攻击”技能，不能用于反击
炮车	试作スコーピオン	——	11	5	15	1	2−4	D	附加“先制攻击”技能，不能用于反击
石弓	王国正式石弓	800	12	5	14	1	0−1	D	
石弓	リピータボウ	3000	12	5	18	8	0−1	B	2连射
石弓	ブレンクロスボウ	8000	12	5	20	13	0−1	A	4连射
石弓	帝国正式石弓	800	13	5	15	1	0−1	D	
石弓	オティヌスの弩	5000	13	6	14	4	0−2	C	唯一射程为2的石弓HP吸收
石弓	クロスボウ	2000	14	6	14	4	0−1	B	
炮车	バリスタ	3800	15	6	20	6	3−7	C	[炮车]不能用于反击
石弓	スナイパーボウ	3900	16	8	8	15	0−1	D	致命 ＋１８％
石弓	ヘヴィクロスボウ	2800	17	5	18	11	0−1	C	
炮车	重バリスタ	4400	18	5	20	15	3−7	C	[炮车]不能用于反击
石弓	ホークアイ	4800	20	7	13	30	0−1	D	【クリス专用】致命+9%
炮车	ドーラ	5000	21	8	20	15	3−7	B	[炮车]不能用于反击
石弓	アーバレスト	3600	22	4	20	16	0−1	C	

★S盾

名称	价格	防御	精度	重量	等级	类别	强度	效果
レザーSシールド	300	1	4	2	1	S盾	D	
旧式帝国丸盾	200	3	3	6	1	S盾	F	
バックラー	800	3	4	3	1	S盾	D	
王国兵丸盾	600	4	3	4	1	S盾	D	
帝国兵丸盾	400	4	3	4	1	S盾	E	
帝国兵丸盾+	800	4	4	4	1	S盾	E	
工房试作丸盾	800	4	5	4	4	S盾	D	
アスピス	1600	5	4	4	4	S盾	B	
炎の盾	2200	5	4	4	10	S盾	D	耐炎+５
风の盾	2200	5	4	4	10	S盾	D	耐风+５
雷の盾	2200	5	4	4	10	S盾	D	耐雷+５
光の盾	2200	5	4	4	10	S盾	D	耐神圣+５
暗の盾	2200	5	4	4	10	S盾	D	耐黑暗+５
帝国上级兵丸盾	800	5	4	5	5	S盾	E	
ラウンドシールド	2200	5	5	4	7	S盾	C	
メタルシールド	2600	6	4	6	10	S盾	A	
カリスシールド	3000	6	5	2	——	S盾	C	【女性专用】
ベルシーダ	6800	7	5	2	——	S盾	B	【リース专用】
ミスリルシールド	3200	7	4	4	15	S盾	B	
アイアスの盾	6000	7	4	4	6	S盾	C	受弓系武器攻击时100%发动
帝国骑士丸盾	1200	7	4	6	10	S盾	E	
シャインシールド	8000	7	5	3	20	S盾	C	66%确率使黑暗魔法无效
フォルエンデン	10000	8	8	5	1	S盾	A	精神+3 神圣反击伤害+8

★矢

类别	名称	价格	威力	数量	效果
矢	木の矢	100	1	20	
矢	马杀の矢	1500	1	2	命中后强制杀马
矢	眠りの矢	1200	1	2	附带睡眠效果
矢	破盾の矢	2000	1	2	命中时若对手发动盾则将盾破坏
矢	毒の矢	200	1	10	附带毒效果
矢	致命 の矢	1800	1	20	致命 ＋３３％
矢	贯きの矢	1800	1	20	盾无效化
矢	石の矢	200	3	20	
矢	ヒートアロー	500	3	20	炎附加效果+１
矢	フリーズアロー	500	3	20	风附加效果+１
矢	雷神の矢	2000	5	4	雷附加效果+７
矢	スナイプアロー	1200	5	10	命中+５０
矢	青铜の矢	300	5	20	
矢	青铜の矢+	450	5	20	命中+１０
矢	帝国正式矢	200	7	10	
矢	帝国正式矢+	300	7	6	命中+１０
矢	铁の矢	500	8	20	
矢	铁の矢+	750	8	20	命中+１０
矢	钢铁の矢	1000	11	20	
矢	钢铁の矢+	1500	11	20	命中+１０
矢	ミスリルの矢	1600	14	20	
炮车用	バリスタの矢	2000	15	20	
炮车用	旧式バリスタの矢	800	8	20	

★M盾

名称	价格	防御	精度	重量	等级	强度	效果	
レザーMシールド	600	4	4	5	1	M盾	D	
王国兵方形盾	800	7	4	6	1	M盾	D	
帝国兵方形盾	500	7	4	6	1	M盾	E	
帝国兵方形盾+	1000	7	5	6	1	M盾	E	
カイトシールド	1200	9	4	7	4	M盾	D	
帝国上级兵方形盾	1000	9	4	8	5	M盾	E	
タワーシールド	2200	10	4	10	9	M盾	B	
炎盾ヘスティア	8000	10	5	8	11	M盾	B	耐炎+7 炎反击伤害+7
火炎の盾	3000	10	4	8	15	M盾	D	耐炎+10
烈风の盾	3000	10	4	8	15	M盾	D	耐风+10
雷云の盾	3000	10	4	8	15	M盾	D	耐雷+10
光辉の盾	3000	10	4	8	15	M盾	D	耐神圣+10
黑暗の盾	3000	10	4	8	15	M盾	D	耐黑暗+10
リミットシールド	3200	11	5	7	15	M盾	C	
帝国骑士方形盾	1500	11	4	9	10	M盾	E	
ナイトシールド	2800	12	4	8	12	M盾	C	
圣骑士の盾	3800	13	4	8	20	M盾	C	【パラディン专用】 精神+3
ブラックシールド	6000	13	4	9	20	M盾	C	【ブラックナイト专用】33%几率将自身应受的伤害反射回去
ドラゴンシールド	8600	14	4	7	10	M盾	A	

★L盾

名称	价格	防御	精度	重量	等级	强度	效果	
レザーLシールド	800	8	4	8	1	L盾	D	
帝国兵大盾+	1200	14	5	10	1	L盾	E	
ラージシールド	2000	14	5	11	5	L盾	D	
王国兵大盾	900	14	4	9	1	L盾	E	
帝国兵大盾	600	15	4	10	1	L盾	E	
炎神の盾	3400	15	4	10	16	L盾	D	耐炎+5
风神の盾	3400	15	4	10	16	L盾	D	耐风+15
雷神の盾	3400	15	4	10	16	L盾	D	耐雷+15
邪神の盾	8000	15	4	10	16	L盾	D	耐风+18 耐神圣+18 耐雷+18 耐炎+１８
アイアンシールド	2400	16	4	14	10	L盾	B	
帝国上级兵大盾	1200	16	4	13	5	L盾	E	
帝国骑士大盾	1800	18	4	15	10	L盾	E	
グレートシールド	2800	19	4	16	15	L盾	C	
将军の盾	3800	20	5	15	20	L盾	D	【ジェネラル专用】 精神+3

★装饰品

名称	价格	效果
精度の腕轮	3600	命中+５
神官の腕轮	3600	精神+１
俊敏の腕轮	3600	俊敏+１
守りの腕轮	3600	防御+１
力の腕轮	3600	筋力+１
巨人の腕轮	3600	筋力+２　俊敏－２
天马の腕轮	3600	俊敏+２　筋力－２
司祭の腕轮	3600	精神+２　俊敏－２
司教の腕轮	3600	精神+３　俊敏－２　防御－２
白虎の腕轮	3600	命中+１０　回避－１０
凤凰の腕轮	3600	防御+２　筋力－２
炼狱の腕轮	3600	筋力+２　防御+２　命中－１０　回避－１０
祈りの护符	--	50%几率敌人的必杀攻击无效化，一定几率损坏
奇迹の护符	--	保护受一次必死攻击无效，之后毁坏
愈しの护符	--	每回合恢复HP1-5
盗贼の护符	--	スリ取る发动确率增加
流星の护符	--	回避+１７
月光の护符	--	附加潜伏特技
太阳の护符	--	命中+１７
炎の指轮	3000	耐炎+１０、耐风－１０
风の指轮	3000	耐风+１０、耐雷－１０
雷の指轮	3000	耐雷+１０、耐炎－１０
光の指轮	3600	耐黑暗+１０、回避－１０
暗の指轮	--	防御+１５、耐神圣－１０
魔神の指轮	--	防御－１０　精神+１０
火龙の鳞	--	耐炎+３０、耐风－８　炎反击伤害+５　弱点：易受敌人必杀攻击
冰龙の鳞	4800	耐风+３０、耐炎－８、耐雷+１０　弱点：易受敌人必杀攻击
雷龙の鳞	--	耐雷+３０、耐炎+５、耐风+８，雷反击伤害+６　弱点：易受敌人必杀攻击
飞龙の鳞	--	耐风+２０、耐炎+５、耐雷－５　弱点：易受敌人必杀攻击
トールの鳞	--	耐雷+３０、耐炎+１０、耐风+１５，雷反击伤害+７　弱点：易受敌人必杀攻击

★魔法

类别	名称	价格	威力	精度	等级	射程	MP	效果
炎	ファイアー	1000	12	8	1	0-1	20	
炎	ヘルファイアー	2100	20	7	6	0-1	14	
炎	アースブレイズ	5400	20	6	10	1-2	18	
炎	パラスレイア	8000	32	9	--	0-1	10	【Ra】随章节进程恢复耐久度
炎	ファイアーブレス	--	21	10	1	0-1	S	
炎	ヘルブレイズ	--	28	10	1	0-1	S	
雷	サンダー	1500	8	6	2	1-2	20	致命+３%
雷	ライトニング	3000	10	7	7	0-1	15	战斗不能确率2倍
雷	ブレンサンダー	4500	8	6	2	1-2	30	攻击数+１ 致命+３%
雷	パラスセレニア	8000	24	9	--	0-2	10	【リネット专用】随章节进程恢复耐久度
雷	トールブレス	--	25	12	1	0-1	S	战斗不能确率2倍
风	エアブレード	1200	3	7	1	0-1	40	２回攻击
风	ウインドストーム	2400	3	6	8	0-1	60	３回攻击
风	パラスリアナ	8000	3	6	--	1-2	40	【アイギナ专用】随章节进程恢复耐久度,4回攻击
风	ブリザード	4500	8	7	3	0-1	15	轻伤确率+30%
风	サンドストーム	--	9	10	1	0-1	S	３回攻击 致命+３%
风	ウインダーガスト	--	18	10	1	0-1	S	致命+６%
风	アイスブレス	--	22	10	1	0-1	S	命中时33%几率睡眠
神圣	ハーフヒール	600	--	--	1	1	20	回复邻接角色HP(精神÷2+3)
神圣	ヒール	1200	--	--	1	1	20	回复邻接角色HP（精神+3）+神圣技能%
神圣	ヒールII	2000	--	--	5	1	20	回复邻接角色HP（精神+10）+神圣技能%
神圣	レンジヒール	3000	--	--	7	1-3	15	3格内恢复1人HP（精神+3）+神圣技能%
神圣	エリアヒール	6000	--	--	18	1-3	30	3格内恢复全部角色HP(精神+3)+神圣技能%
神圣	キュアヒール	4500	--	--	30	1	12	【イゼルナ专用】治疗邻接角色的重伤
神圣	ハロウ	2400	--	--	9	1	12	消除睡眠状态
神圣	マナディル	3000	--	--	11	1	12	消除混乱状态
神圣	ナース	2400	--	--	13	1	12	消除毒状态
神圣	エスケープ	3000	--	--	10	1	6	让邻接的我方脱离战场
神圣	ホーリー	3600	1	7	3	0-1	10	一定会先制攻击，但不会杀死敌人
神圣	スターライト	8000	23	6	--	0-1	10	【巫女专用】随章节进程恢复耐久度
黑暗	バーサク	2000	--	--	12	1-5	1	让敌人混乱1-3回合
黑暗	スキュラ	1600	3	8	4	0-2	5	对手的等级数会加算在攻击力中
黑暗	ヘルウォーム	800	10	6	4	1-3	7	33%几率引发毒状态
黑暗	ダークヒール	1000	--	--	3	1-5	20	5格内恢复1人HP(精神+10)+黑暗技能%
黑暗	ジャヌーラ	1200	15	5	3	0-1	S	【Ra】HP吸收
黑暗	ブラックメテイオ	2400	16	4	18	All	8	不会杀死对手
黑暗	トゥマハーン	1600	13	7	6	0-2	16	从经验值中扣除，受到的伤害值，有降等级的情况发生
黑暗	バウクラッシュ	1600	15	3	12	1-3	8	将一个敌人打到地面上来
黑暗	スリープ	1200	--	--	7	1-3	12	让敌人2-5回合睡眠

★道具

名称	价格	效果
ポーションI	500	HP20恢复
ポーションII	1000	HP40恢复
ポーションIII	2000	HP全恢复
キュアポーション	4000	治疗角色的重伤
毒消し	500	消除毒状态
气付け药	800	消除睡眠状态
镇静剂	1500	消除混乱状态
筋力の秘药	2400	使用后筋力+2
守りの秘药	3000	使用后防御+2
速さの秘药	2200	使用后俊敏+2
体力の秘药	2000	使用后最大HP+3
精神の秘药	4000	使用后精神+1
归还の魔石	2400	使用后从战场脱离
消失の魔石	3000	使用后数回合间，只要在敌人的索敌范围之外就不会被敌人发现
リペアストン	8000	修理石，可修复损耗了的武器和装备，根据装备的价值及损耗程度消费修理石的量也不一样，新的修理石量为10
整备の手引书	--	使用后修得技能"武器手入"

收集武具与通缉犯情报最终补完

名称	报酬	入手场所
ブラックメテオ	3800	4章"下街的英雄"
飞龙の鳞	5000	10章"见果てぬ梦"
三连射弓	2600	9章兵站基地
アサシンダガー	3200	9章ボルボス谷的恶魔
妖刀アルバトロス	3600	特殊地图"夺われた宝剑"
ダークアクス	2400	4章"カラーコード"
ガルフォーク	2800	10章"见果てぬ梦"
帝国骑士丸盾	2300	9章"桥梁破坏"
炼狱の腕轮	4500	7章"古の宝珠"

名前	报酬	出现场所
マードック	2700	食料调达
クリシュナ	4000	ルミエール
バスク	3200	木马兵团
リドル	5000	古の宝珠
ゴメス	3200	武器屋的麻烦事
ギーバス	3500	ボルボス谷的恶魔
モロ	3000	流刑之岛
サンドロフ	2700	见果てぬ梦
ハスリズ	2600	访问者

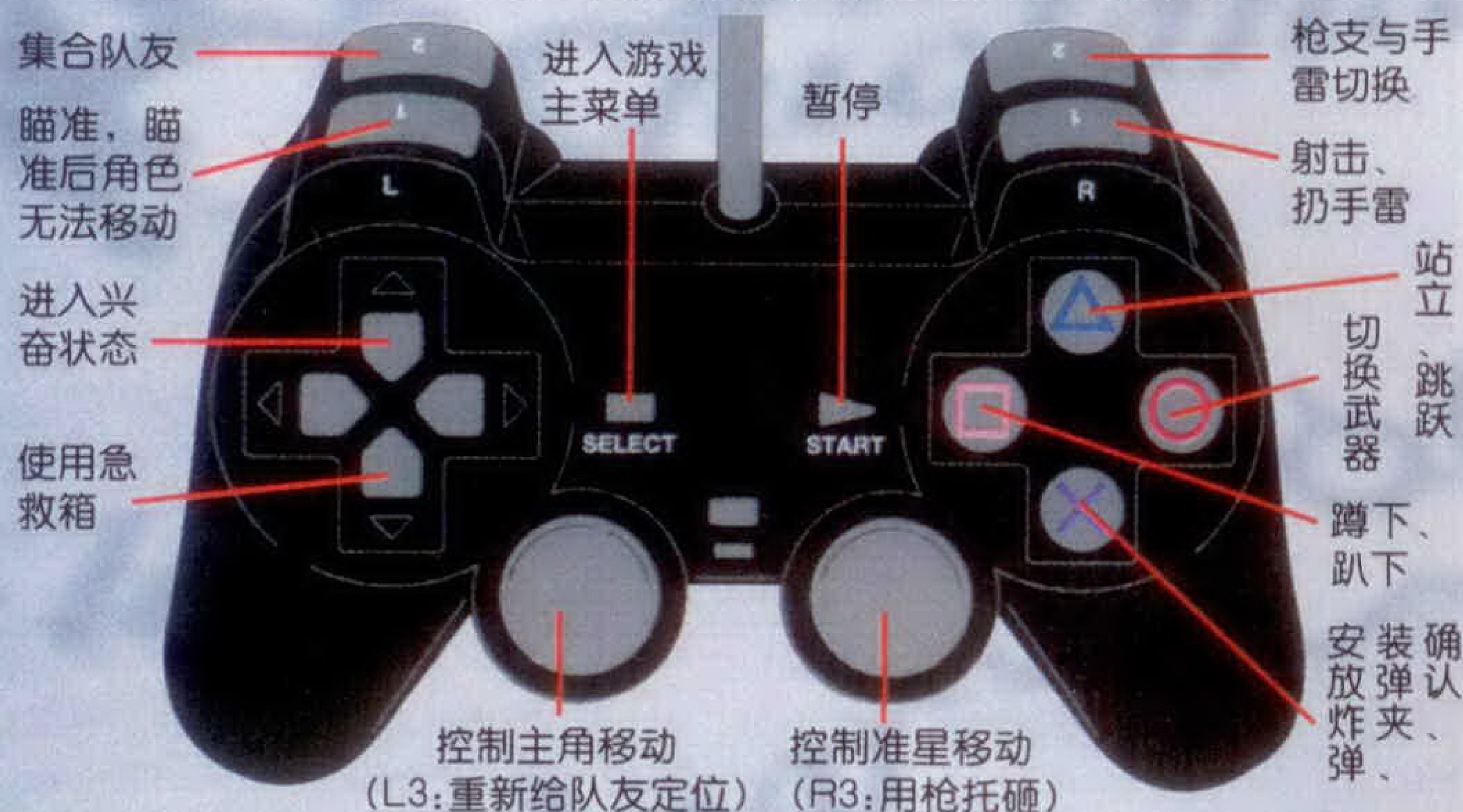
□文责/无无

MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT™

PS2	本刊译名：荣誉勋章·欧陆强袭
第一人称射击	EA	2005.6.7	39.99美元	94K记忆卡
	DVD-ROM	美版	1-8人	17岁以上

基本操作介绍

游戏首先需要创建一个记录，玩家可以输入自己的名字或是使用游戏的默认主角名。之后有四种难度供玩家选择，从低到高依次是新手(Recruit)、老手(Veteran)、精英（Elite）和英雄（Hero）。如果对本系列不是很熟的玩家，一周目时最好选择前两个难度；精通本系列的朋友一周目也最好不要直接从英雄开打，因为英雄级的难度确实非常高。选择完难度后还有四种默认的操作方式给玩家选择，分别是Sharp Shooter、Commander、Recon、Reloader，不同的操作方式适应不同风格的玩家，下面我们以重射击的Sharp Shooter风格来介绍各按键作用，本篇攻略也以该风格为默认操作方式，请大家注意。



游戏任务说明

游戏中每一关都会有一个主任务，在地图上会用黄色箭头表示，只需完成这个主任务就能通过本关。除了主任务之外基本上每关一开始还有两个已标注出来的任务，一是打到特定的纳粹军官，纳粹军官生命值高，攻击力也非常高，相当于BOSS战；另外就是得到特殊的文件或设计图等，一般在BOSS战地点附近或是打倒纳粹军官后从其身上获得。除了上述三种任务，每关还有隐藏的探索任务，只有玩家到达该隐藏任务所在区域附近才能出发。一般完成隐藏任务就有可能获得一次复活的机会，如果能够将该关卡中的所有任务全部完成就能在关卡完成后的评定中得到金质奖章和额外的一次复活机会奖励。本篇攻略将介绍所有任务的触发及完成方法，大家可以用来参考，其中任务说明列表中前面有★号者为主任务。

战场生存技巧

POINT 1 利用障碍物

虽然游戏前几关比较容易，会让玩家产生一种只要枪法好，扛着枪往前硬冲就行的错觉，但如果中后期还是用这种观点打的话很容易就会丢掉小命，这点在高难度模式时尤为明显。所以最好尽可能利用战场中的障碍物进行隐蔽，蹲在障碍物后，先按L1瞄准，再用摇杆慢慢调整准星，这样就能大幅减少自己被击中的概率。此外，如果在前方敌人火力太猛，比如有地堡和重机枪的情况下，建议使用匍匐从旁边绕过去，再配合手雷将其解决。

POINT 2 兴奋状态



游戏屏幕右下角有一个小型计量槽，其上方有一道闪电标记。游戏中玩家可以通过杀死敌人来积累这个槽，如果是将敌人直接爆头或是击中要害部位速杀的话增加量会很大。一旦这条槽积满后就会有使用兴奋剂的提示，按上键即可发动，玩家可以等到必要的时候再使用，比如敌人太多或是BOSS战。使用兴奋剂后几乎相当于进入了无敌状态，攻击力也大幅提高，能够迅速解决掉N个敌人；不过由于兴奋剂的持续时间非常短，所以使用前得充分考虑这一点，别离敌人大老远就使用，等跑近刚准备射击时才发现时间到了，下场就只能是给敌人打成马蜂窝……

POINT 3 众志成城

本作更为强调小队合作，游戏过程中，玩家可以让队友帮助清扫敌人火力点，几个人一起上的火力无论怎样都要强过单枪匹马，而且己方人一多，自己被击中的概率也会降低。每完成一关后会有一个评价，其中一项就是己方队友的生存率，每多生存一个队友，就可以额外得到一个急救箱作为奖励。当队友生命值过低时（其头上的标志为红色）可以对其按X键使用急救箱为其恢复生命值。



本关是给玩家练手的一关，关卡非常短，也很容易。登陆法国圣纳泽尔港口的第一战，先在船上用重机枪解决掉对面的敌方火力点，再用瞄准功能干掉了望台上的敌人，之后在船上补充弹药和急救箱就可下船了。下船后先往右走，在一堆货物后面找到贝克船长完成第一个任务，接着只要再回到己方的登陆船就可顺利完成。先别急着回船，应该去把左边的敌人全部干掉，可以得到不少弹药补充和急救箱，此外还能得到手雷。至于敌人那架防空高炮现在还对付不了，全部搞定后回船即可。本关只有玩家独身一人，还没有涉及队友间的配合。



MISSION OBJECT 本关任务说明

- ★摧毁储油罐
- 干掉克劳斯·穆勒
- 找到V2火箭发射车燃料说明书
- 摧毁海岸重机枪台
- 找到并摧毁防空高炮
- 占领德军地堡
- 安全回到登陆船

本关开始讲究团队合作，下船后先往右走，到达最右边，消灭掉前方的敌人。会发现岸边有一个长长的码头，干掉路上的敌人到最里面的房间可以得到急救箱，回岸边继续往北前进触发隐藏任务摧毁海岸重机枪台。先干掉上面的敌人，之后来到重机枪台前会提示玩家安装炸弹，按住X键一段时间等屏幕中央的时钟全部变红就能成功安装，马上离开，爆炸后完成该任务。从旁边的地下坑道进入，里面敌人众多，还有重机枪扫射。进去后利用墙壁和柱子做掩护，先将敌人全部干掉，再用手雷炸掉使用重机枪的敌人。进入拐角时会有敌人埋伏，小心。继续前进就会触发干掉纳粹军官克劳斯·穆勒的任务，他和他的几个手下都躲在右前方的墙壁后面，我们应该尽快到左下角的柱子后面蹲下，这样就可占据有利地形，只要对方一探出头来就用子弹招呼。如此即可毫发无伤的干掉对方，性子急的玩家也可直接拽俩手雷过去。注意旁边的一间小屋子中可以得到V2火箭发射车燃料说明书，继续前进先占领重机枪，之后利用火力压制将前方甬道中的敌人全部清除干净后即可出去。



从坑道出来后会来到一片开阔的地带，前方的钢管后有数名敌人，直接用手雷干掉。接下来先进入左边的房间，触发隐藏任务摧毁防空高炮，从楼梯上去在天台上就会发现，装上炸药即可炸掉。但要注意两段楼梯的转角处以及天台上的桌子后面都有敌人埋伏，小心前进，最好占据有利地形蹲下，趁敌人探头出来时直接将其爆头。完成这个任务后从上方继续前进，走下楼梯后，就会看到右前方的德军地堡，火力非常猛，所以我们要沿着左边匍匐前进，注意地堡后部也有许多敌人，耐心将其解决掉。之后冲入地堡将里面的敌人干掉就将支线任务全部完成了，沿地堡里面的坑道前进，一路有不少敌人和火力点，全部摧毁后出来。沿楼梯往上爬，来到一间单独的房间，可从窗户处将对面高台上的敌人干掉。从房中另一侧的楼梯往下走，会突然钻出数名敌人，一颗手雷外加几发子弹就能搞定。最后来到储油罐前，此时队友们会暂时停留在这附近，需要玩家自己走楼梯往上来到储油罐的控制台前，装上炸弹后需要在规定时间内迅速离开，否则会被爆炸波及。炸掉储油罐后要做的就是安全回到登陆船上，原路返回即可，快回船上时的空旷地带会有少量德军出现，轻松干掉，回到船上后过关。



MISSION OBJECT 本关任务说明

- ★炸毁发电机
- 干掉德国步兵团
- 摧毁3个V2火箭发射仓
- 干掉霍斯特·布伦尔
- 得到V2火箭发射车开发蓝图
- 摧毁德军U型潜艇

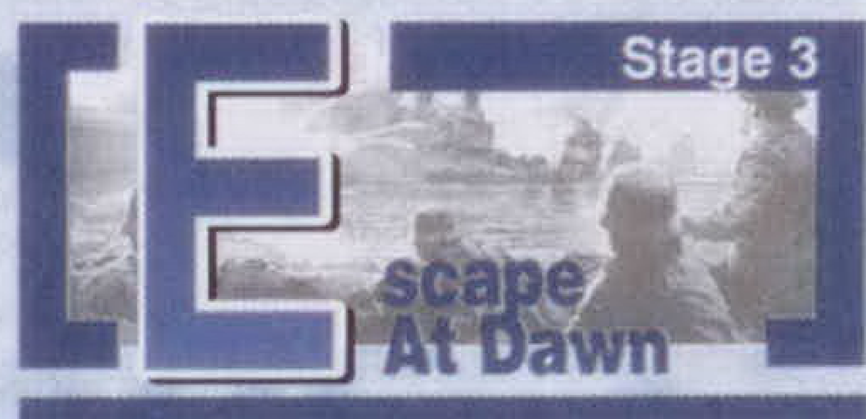
一开始贝克会唧唧歪歪上半天才能正式开始，注意从屋子出去后没走几步就会处于德军地堡的猛烈火力扫射之下，正面突破的话代价太大。所以我们一定要从左侧包抄过去，快靠近时用手雷将地堡里的敌人干掉，前方左侧还有数名敌人会利用掩体向这边射击，小心干掉他们。将这一块清除干净后任务完成，再用炸弹将门炸掉打开通路。前方有不少敌人躲在障碍物后顽抗，慢慢推进。继续前进，来到右边有大房间的地点附近触发隐藏任务。将里面的敌人全部干掉后，会发现屋内的天花板上挂着三个V2火箭发射仓，用枪射击这些发射仓，几发子弹就能打坏一个，将三个全部打坏即可。注意不要站立着上屋内的二楼，因为对面楼上就是一个重机枪火力点，站在二楼攻击并不是明智的选择。建议蹲在屋里的那个小出口旁边，这个位置比较安全，将对面的火力点端掉后就安全多了。



穿过几个房间后出来又是一片开阔地带，这里敌人数量非常多，但我们没必要将他们全部杀光，否则会损失极大。首先将左边前方掩体后的几名德军士兵干掉后迅速往前跑，不用管其他敌人。一路前进，在干掉几个小兵后就会来到停泊着U2潜艇的码头边上，跳上去。要炸掉这艘潜水艇一共需要安置三颗炸弹，安放位置分别是船头、船尾、以及潜艇中间突出部位靠内侧的地方，全部安装好后离开潜艇即可将其炸毁。现在再回头来到刚才敌人众多的地方，发现这里的德军一个都没剩下，已经完全被盟军镇压，所以说，剧情的力量才是最强大的……在这一块多搜索一下，可以找到急救包。一路往北，前进一段后又发现了一个德军地堡，地堡附近还有不少德军守卫。同样不能正面突破，从一旁绕过去再用手雷端掉即可，但要小心快到地堡附近时会有德军士兵埋伏。



成功端掉德军地堡后进入发电厂里面，干掉几名德军士兵，本关需要解决的纳粹军官霍斯特·布伦尔就在二楼的房间内。先在一楼补充手雷，之后来到二楼直接往屋里扔几颗手雷就可将躲在里面的布伦尔干掉，也可蹲在靠近楼梯的房间门口蹲下用枪射击布伦尔，同样可以轻松干掉他，在布伦尔的尸体上可以找到V2火箭发射车的开发蓝图。沿着走道前进，最后来到发电机所在的大房间。下去后注意上方会有德军士兵出现，瞄准后再射击子弹就可以穿过铁网将上面的敌人击中。干掉所有德军士兵后在房内的三个发电机上全部安装上炸弹，接着原路退出发电厂。退出的路上会有不少德军士兵阻碍，灭之，在门口的地堡处看到外面有许多德军士兵。将重机枪交给队友控制，自己则只要往对方人多的地方扔手雷就可快速搞定，最后找到炸弹开关。按下后终于成功将发电厂炸掉，过关。



MISSION OBJECT 本关任务说明

- ★成功到达法国国境边上
- 干掉艾瑞其·科斯特
- 得到南非造船图纸
- 端掉德军机枪阵地
- 摧毁雷达塔
- 摧毁德军坦克

荣誉勋章系列向来都必不可少的安全撤离关卡，虽然地图不是很大，但敌人把守很严，需要逐步渗透。如果是玩过系列前作的玩家在本关中应付起来应该比较容易，由于本关关卡的舞台设置在边境小镇，所以尽管敌人数量不少，但狙击手很少，难度只能算是一般。需要注意的就是，从指挥中心出发后不久就会看到德军坦克，所以提前做好准备吧。

初期经历了几次小规模的遭遇战后，我们会进入一座建筑物内，并收到命令在此寻找补给品。从楼梯往上走，但要将视角面对后面，看到使用卡宾枪的敌人后迅速将之干掉，如果不能尽快干掉他，就会比较麻烦。之后下楼，从门口出去来到另一条街。此时会发现德军的机枪阵地火力非常猛，要将其摧毁并不容易。街道左边有间房屋的门是开着的，进去并往上爬，然后我们会发现有一间被炸得很破的房间，进去。从这里往下看，就可以看到刚才的德军机枪阵地，在此尽可能多的杀死对面建筑内的德军士兵，之后返回刚才那条街道将剩余敌人清理干净即可完成本任务。



穿过这个阵地后会遇见另一批盟军士兵，从他们那得知前方有一辆德军坦克，我们的任务就是将其摧毁。不过要想前进就得通过前方的建筑物，而这座建筑物中有许多德军士兵埋伏在内，所以我们必须先将他们清除掉



才能安全前进。找一个掩体躲在后面，然后将对面的敌人一个一个地干掉，之前得到的卡宾枪现在可以派上用场了。这里最重要的就是充分利用掩体首先保障自身安全，再逐个清除敌人，直接前冲的话，就算使用兴奋剂也是死路一条。消灭掉所有敌人后，队友会将门撞开，我们也得以继续前进。穿过数座建筑物后就会与那辆德军坦克遭遇，切记不要与其硬碰硬，耐心与其周旋一段时间，当墙壁被其摧毁后再坚持一段时间，我方空中支援就会赶到将德军坦克炸毁，OK，任务完成。

之后盟军战友会将门打开，从这个门下去，利用掩体干掉挡在路上的德军重机枪手。之后不要恋战，快速穿过开阔地带，进入一座建筑物内，旁边就是教堂了。我们一进入教堂就会被躲在祭坛后面的纳粹军官艾瑞其·科斯特伏击，如果现在能够使用兴奋剂是最方便不过了，直接硬拼将其干掉即可，不然就只能慢慢来了。干掉科斯特后从其身上会得到南非造船图纸。从教堂内一面墙上的洞口可以发现德军雷达塔，将其摧毁，最后我们要做的就是安全到达目的地了。不幸的是，我们再次遭遇到一辆德军坦克，而这次不再有空中支援，看来只能自力更生了。要干掉这辆坦克，大约需要十颗左右的手雷，好在墓地周围有足够的手雷供补充，利用墓碑做掩体终于成功将其干掉，过关。



MISSION OBJECT
本关任务说明

- ★撤离到地堡内
- 干掉阿达波德·布雷切特
- 得到虎式坦克操作手册
- 摧毁虎式坦克试作原型
- 摧毁德军坦克
- 破坏掉德军雷达反射器
- 找到英军侦察小分队

战场从法国圣纳泽尔转移到北非，游戏难度也提高了不少。本关难度很大，如果想要完成全部任务，就必须干掉多辆坦克，上次一辆坦克就折腾了半天，所以追求完美的玩家请先做好心理准备；另外在本关中使用的狙击枪和手枪虽然在长距离和近距离射击战中很有用，但中距离出现的敌人就比较让人头疼了。

出发后有两条道路可以选择，我们先选择右边那条，可以捡到一个急救箱；之后返回走左边那条路。左边这条路上有许多的障碍物，后面躲藏了不少德军士兵，所以我们得提前装备上手枪，在近距离遭遇战中尽快解决掉对手。此外路上还会有两个德军重机枪手碍事，一个在东北部的山上，另一个则躲在东边战壕尽头的地堡内。用狙击枪可以轻松将这两个重机枪手解决掉，终于成功杀出一条血路。进入地堡内部的坑道，里面我们可以找到德军虎式坦克的操作手册，这份手册对美军非常重要，熟悉二战的朋友应该都知道当时美军的谢尔曼脆弱的装甲在德军的虎式面前是多么不堪一击……从坑道继续往南前进，利用途中的重机枪将拦路之敌全部清除，此时任务之一的德军坦克出现。与坦克一起出现的还有很多德军士兵，不要吝啬自己的手雷，快速将敌军干掉。在对坦

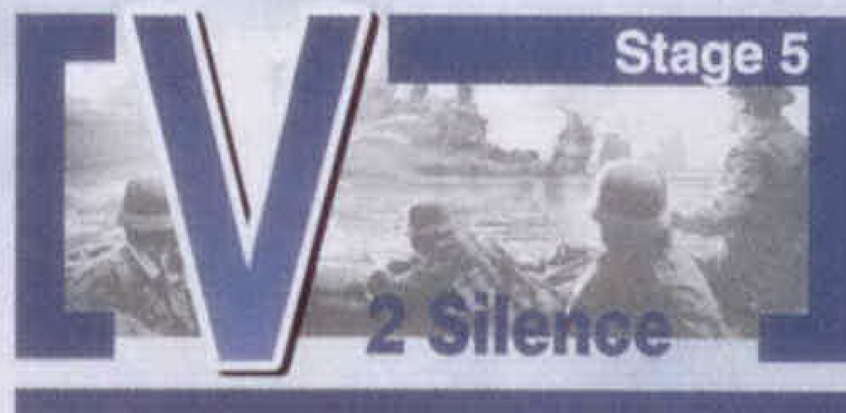




克战时有一个小诀窍，只要离坦克足够近，它就无法移动，也无法射中你，又是一场消耗战，终于成功解决掉坦克。去西边可以补充急救箱，暂时缓过一口气。

下一个目标：德军雷达反射器就在北部，安上炸弹将其摧毁后另一辆德军坦克出现，同时后面还有大量德军士兵。俗话说双拳难敌四手，咱们带的这几个小弟根本不够人家瞧的。最安全的办法就是蹲在战壕中，等坦克停下来时用手雷炸（附近有手雷补充），同时注意德军士兵可能会从边上绕过来，保持警惕及时清除掉即可。激战之后，取道往东。此时往北走就是本关的主任务了，先别着急，先去东南。路上会遇到一名受伤的英军士兵，他会告诉你他驾驶的飞机被击落，现在一队德军士兵正在那试图得到盟军的侦察照片，必须马上前往阻止！赶到当地，遭遇BOSS阿达波德·布雷切特，跟踪他到其最后一个藏身之处可轻松将其击毙。在附近的机身残骸处得到宝贵的侦察资料。

回头往北前进，虎式坦克试作原型外面的守卫非常严，好在我方也得到了强有力的友军支援，我们只需用狙击枪将地方的重机枪手和地堡里的德军做远距离清除就行了。进去在虎式坦克上安好炸弹，但控制炸弹的开关所在的库房中有数辆坦克和N多德军士兵……真不知是哪个混蛋放进去的。总之是本关最后一场血战了，没什么好多说的，拼吧！记得使用兴奋剂，大有帮助。炸掉虎式后再将门炸破并进入，终于过关。



MISSION OBJECT
本关任务说明

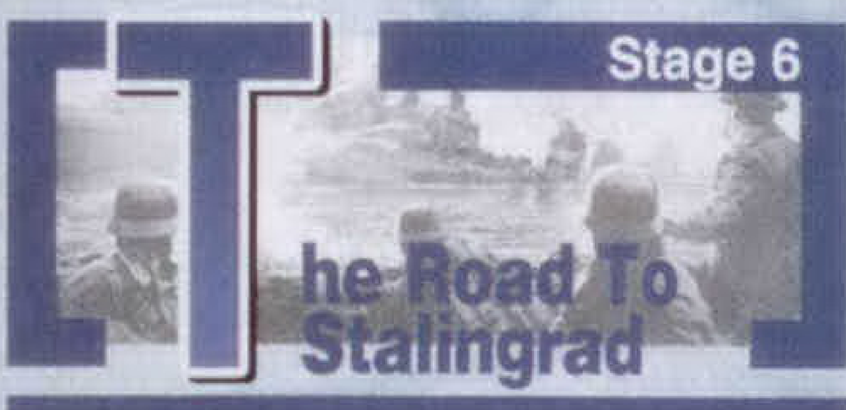
- ★逃离工厂
- 破坏V2火箭发射车
- 干掉汉斯·斯科内德
- 找到病毒相关信息
- 救出被俘的SAS队员
- 偷到有V2火箭发射车测试的胶卷
- 获得V2火箭发射车的相关数据

本关的前期是在一段狭窄的通道内，前进时会遭遇到不少敌人，如果现在玩家身上装备的还是狙击枪的话，在这种近距离遭遇战时就会比较头疼，尽快换一把MP40将大有帮助。两旁的房间内可以补充不少手雷，大部分的房中都有敌人埋伏，好在都比较容易对付。一开始只有我们孤身一人，好在前进不久我们就可以通过营救出被俘的三名英国特别空勤团队员，将他们全部救出后就会成为我方队友了。SAS队员果然都是精英，在之后的战斗中就能够体会到他们的能力，唯一遗憾的就是脑子不够好使，在坑道里前进的时候会转来转去个半天。



救出全部三名SAS队员后往南前进可以到达剧院，在这块区域内我们可以完成三个任务。本关的BOSS汉斯·斯科内德藏在一个非常隐蔽的小房间内，用通常打法会比较困难，最好还是之前已经攒够兴奋槽，现在使用兴奋剂即可迅速解决战斗。干掉汉斯后记得从旁边的桌子上得到病毒信息，接着回剧院内从放映机中可以拿到记录有V2火箭发射车测试过程的胶卷。全部完成后向东北发穿过停机场前往工厂，在停机场底部的一间小办公室里可以得到另一把狙击枪，尽量别错过了。

最上层有一个德军重机枪火力点，如果刚才拿到狙击枪的话就会轻松许多，不然就按常规方法突破。接着从北方的路前进，走到一半的时候收到命令，需要获得德军V2火箭发射车的相关数据。为了收集数据，我们需要照相，进入附近一座小办公室就可完成该任务。进入工厂之前，会在南部遇见一大票德军士兵和数辆坦克，我们得尽可能多的将德军士兵全消灭掉，至于那些坦克，并不在任务范围之内。将步兵都清除掉后可以不必理会那些坦克直接冲进工厂内，当然如果你有这个兴致并且手雷储备也很充足的话将坦克全拆掉再进去也行。进入工厂后我们的目标就是起重机控制室，要想到达控制室有不少办法，但要注意会有相当多数量的敌人不断涌出，所以我们必须尽快赶到控制室内部。前进过程中随时注意会有敌方狙击手出现，我们必须尽快用狙击枪进行反狙击。在控制室内部可以找到开关将V2火箭发射车放下，之后必须马上跑下去在火箭发射车身上安装好炸弹将其炸掉，最后成功逃离机场即可过关。



MISSION OBJECT
本关任务说明

- ★占领并守卫教堂
- 找到巴基斯坦抵抗军
- 干掉沃瑟·纽曼
- 得到亚耳丁森林行动文件
- 摧毁三辆德军坦克
- 摧毁德军军火库/联络塔
- 摧毁德军的轨道炮

随着著名英国将领“沙漠之狐”蒙哥马利在北非战场与隆美尔的对决中获胜，我们的战场也从北非转移到了前苏联境内。本关难度很高，即使是普通难度下也是一个不小的难度，如果选择了精英或是英雄级难度，多半得重来几次才能通过。



一开始最好沿着路边匍匐前进，并利用手中的步枪将德国士兵逐个解

决掉，被敌人发现的话他们会躲在掩体后面，虽然还是可以打到，但会麻烦许多。进入第一间房屋后先将敌人干掉，之后下楼可以找到巴基斯坦士兵，完成第一个任务。将手里的步枪扔掉可得到火箭筒，赚了。有了巴基斯坦士兵的加入，我方实力增强不少，不过本关的难度现在也才开始逐渐体现出来。接下来我们需要向南前进直到一座山前，这段路程中有大量的德军士兵，好在其准星





不咋地，否则就只能让人欲哭无泪了；即便如此，要想顺利通过这段路程也得花费不小的功夫。到达山前没有机会喘息，我们需要准备另一场苦战。山上有很多德军士兵和三辆坦克守卫，所以上山前请确保可以随时使用兴奋剂，若还不够就务必先攒满再上去。上山后马上使用兴奋剂并在有效时间内尽可能多的干掉德军士兵，接下来就安心准备反坦克战。这次的德军坦克炮塔可以进行360度自由旋转了，所以在射击上不再有死角，不过转速很慢，我们仍然有足够的时间躲避。熟悉坦克发展史的朋友应该知道，二战中后期由于大量反坦克武器的出现，使得坦克的防护能力遭受到了重大的考验，这种情况直到六十年代爆炸反应装甲的出现才得以改观。稍微扯远了，总之这次战斗中我们只需用火箭筒攻击坦克两侧，一般两发炮弹差不多就能解决掉一辆了。将三辆德军坦克都解决掉后，再用手雷炸掉地堡，在里面可以得到急救箱和弹药补充。之后用反坦克火箭摧毁轨道炮，伴随着一次巨大的爆炸，我们也终于可以小歇一会了。

下面需要向东前进，在前往村庄的路上还有另外两辆坦克等待我们去解决。南边的桥梁已经断了，先往北走，穿过桥梁后来到村庄内，迅速进入房间内隐蔽。房间左边有火箭筒弹药进行补充，我们需要将剩下的两辆坦克干掉，如果火箭筒弹药都用完了就只能使用手雷了，全部解决掉之后去教堂对面的大房间中可以得到另一把步枪，火箭筒现在用不着了，换回来吧。 接着去村庄东北角炸掉德军军火库，之后村中的教堂会被德军占领，守卫教堂的德军士兵数量众多而且源源不断，现在去硬拼纯粹等于找死。绕到教堂另一侧，收到指令去摧毁德军联络塔，要接近联络塔最好使用兴奋剂杀出一条血路；将其用炸弹炸掉后又会出现大量德军士兵，为了教堂争夺战能够顺利完成，我们得再次攒满兴奋槽，干掉这批敌人应该就差不多了。从教堂东侧的窗口进入后迅速解决掉杂兵，之后会与本关BOSS沃瑟·纽曼遭遇，战斗一段时间后他会退到楼上并召来大批士兵，所以必须马上使用兴奋剂在其撤退前干掉他，之后可以从他身上得到亚耳丁森林行动文件。最后我们需要成功守卫教堂一段时间，敌人会从西侧冲过来，建议不要使用教堂内的重机枪，虽然火力猛，但火力覆盖面太窄而且自己暴露太多；最好就是去二楼，用步枪和手雷撑上不久即可过关。



MISSION OBJECT 本关任务说明

- ★摧毁德军情报部
- 干掉弗兰兹·格鲁波勒
- 偷到重水测试日志
- 摧毁德军坦克/大炮
- 与前苏联军官会面
- 利用无线电联系火箭攻击
- 用无线电联络战略服务办公室

本作难度最高关卡的强有力竞争者，请大家务必做好重来几次的准备，在最高难度下打本关时甚至有一定的运气成分。首先向西前进，来到第一座建筑物中可找到火箭筒，看来反坦克战是必须面对的了。先换下手中的苏制标准莫辛那甘步枪，往南走，穿过一片建筑物后与德军坦克遭遇，利用手中的火箭筒干掉它。之后回去换回自己之前放下的莫辛那甘步枪，将镇中的敌人清理掉，同时可以得到少量补给。



准备就绪后出发去山上，在河边旁边有一个急救箱的的战壕内可以找到前苏联军官，与其对话后在其身后的房间内可找到又一个急救箱；此外战壕最北端的一个小房间内还有一个急救箱，虽然不近，但值得多花这么点时间。接下来指挥部会让你为火箭炮袭击定位，因此我们必须穿过一座德军重兵把守的桥梁，这里敌方火力点众多，因此可使用兴奋剂是最基本的突破条件。切记不要恋战，快速冲到冒着浓烟的信号点，使用后快速退回河边的战壕内蹲下。接下来己方强大的火力支援会瞬间摧毁德军坦克和大部分士兵，而赶来的前苏联部队会将剩下的德军士兵成功压制。现在我们可以慢慢搜索补给了，但还是要随时注意安全，下面的战斗将十分辛苦。

去往德军堡垒的路上需要经过一座山丘，这里会有少量士兵和一辆坦克，这辆坦克不是必须摧毁的目标，所以如果手雷不够的话可以不必理它。从西边进行突破，清除掉战壕中的敌人后用炸药将门炸开。炸开门后我们就会马上与弗兰兹·格鲁波勒遭遇，他会在里面的空旷地带移动，注意这里还有一辆德军坦克看守。对付格鲁波勒有两种办法，最直接的一种当然是先将队友安置在安全的地方，再使用兴奋剂冲上去快速将其干掉；另一种则比较麻烦，如果无法使用兴奋剂的话就只能采用后者了。



那就是进门后穿过建筑物向右前进，注意建筑物内有不少德军士兵埋伏，最后我们会看到一个小洞，在这里我们可以射击格鲁波勒同时不必担心被坦克发现，不用我说大家也应该知道怎么做了吧？干掉格鲁波勒后可以从其身上得到重水测试日志。

最后这段路程相对而言不是很难，穿过建筑物群后将路上的三架德军大炮用炸药炸毁。之后找到无线电发报机就可以与战略服务办公室OSS（也就是如今大名鼎鼎的美国中情局的前身）联络上。最后下楼来到地图最下端的德军情报部将其摧毁后过关。

MISSION OBJECT 本关任务说明

- ★找到C2炸弹并炸毁出镇的桥梁
- 干掉风车内的德军侦察部队
- 干掉福克卡佩尔·霍夫
- 得到原子能物理学家花名单
- 摧毁德军虎王坦克
- 用无线电联系炮兵打击
- 撤回到美军指挥所





接下来的这最后三关难度一关比一关高，而本关可以算是最长的一关了。一开始我们就处于德军包围之中，武力突围是下下之策，建议先离开这座小房子并躲到它的南侧，等上一段时间德军就会自动离开。之后可以在附近用手枪换到火箭筒，等刚才那队德军中的坦克在风车附近停下来后我们可以跑到附近小山丘上的小型导弹发射装置引发开关攻击该坦克，多半能够将坦克报销掉，即使没有彻底被摧毁，再补上一发火箭炮也就OK了。在进入风车内对付德军侦察兵前我们需要先作一些准备工作，去东边的矮墙后蹲下再用火箭筒将里面的敌人干掉，此时我们可以看到另外一条街上还有一辆德军坦克，先别管它。现在我们可以进去了，进入后马上就有两名德军士兵下楼，迅速将其杀死，上楼前最好先扔一颗手雷上去将狙击手干掉，否则会造成较大伤亡。将队员们留在一楼，用火箭筒干掉阳台附近的敌人，再捡起德军狙击手掉落的狙击枪将停车场上的德军一一击毙。接着换回火箭筒从阳台出去可以补充不少火箭筒弹药，附近可以找到一个比较好的位置，从而毫发无伤地将刚才看到的坦克解决掉。

现在风车周围的敌人应该已经被彻底清除，我们可以安心地探索一番了，附近一共有三个急救箱，一个都别漏了。搞定后前往美军指挥所，在指挥所外面还可以再次补充火箭筒的弹药。进去后可以在桌上找到原子能物理学家花名单，接下来三辆德军后期让盟军极为头疼的王牌坦克虎王联袂登场。虎王坦克装甲防护和火力在虎式的基础上再次大幅提高，可以贯穿二战中盟军所有型号的坦克，而盟军的坦克中只有极少数的几种才能在近距离对其造成有效杀伤。虽然虎王的灵活性不足，而且由于没能量产和投入过晚最终没能挽回德国失败的命运，但现在这几辆就足够让我们头大了。比较安全一点的方法是上二楼用

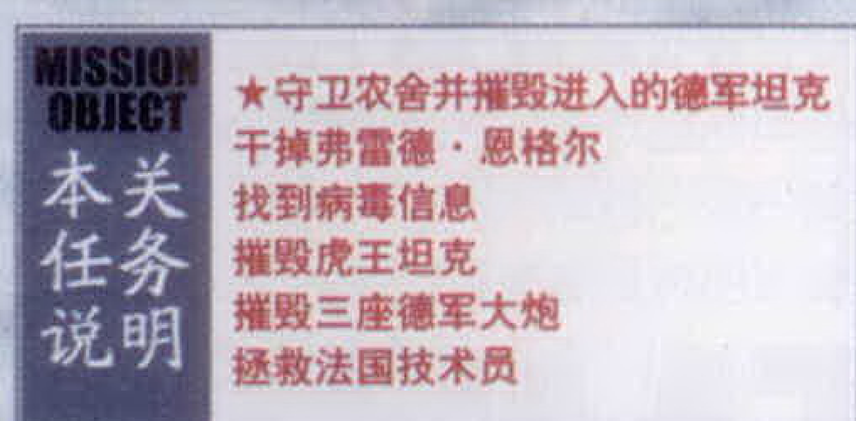
火箭筒射击，房间内的四个油罐击中爆炸后也可对其造成伤害，但效果似乎不够显著。射击的同时注意德军士兵有可能从后方包抄上来，最后拼到几乎弹尽粮绝的地步才成功将三辆虎王摧毁。

C2在教堂里面的塔楼内，在教堂西部干掉几个敌人后即可进入，里面是对福克卡佩尔·霍夫的BOSS战，兴奋剂和火箭筒都是“必备良药”。接着需要联络上我方炮兵部队进行火力支援，上楼时小心对面建筑中的德军士兵，建议不必与之纠缠，以一个急救箱为代价快速往上跑，找到红色的小盒子就可联络我方炮兵，一顿狂轰乱炸后德军也被消耗的七七八八。在最顶部得到C2炸弹并接到最后一个命令，炸毁镇另一边的桥梁。下楼时大量德军涌入，快速突破后向北方突围，路上可以补充急救箱，接着再向东前进。桥梁附近被德军重兵把守，甚至还有一辆坦克，要成功完成任务请先确保兴奋槽是满的，先别使用，用急救箱顶着尽可能的接近炸药安放点后，再马上使用兴奋剂冲过去装好炸药即可完成任务。









从最初所在的地点向右前进来到砖墙后面，利用狙击步枪可将远处的敌人提前解决掉。接着来到桥前，对面左方会有一个重机枪手和一个狙击手出来碍事，用狙击枪将他们干掉，之后在桥的东部再狙掉出来的一队德国士兵，取道桥下还可以得到一个急救箱。将岸边的敌人都清除后可以暂时来一番补给品搜索行动了，可能的话最好将手中的M1卡宾枪换成德军的STG突击步枪，这样在弹药补充方面会方便的多。农舍被德军里三层外三层的包了个圆，将敌人挨个清除掉再进入，里面南部有一辆虎王等着我们大驾光临，此外任务中的三座大炮也在附近，好家伙，跟赶集一样，都凑一块了。

将外围敌人清干净后就可破门而入，先去右边，放心，虎王现在还没心情理会咱们。接下来会接连出现许多敌人，利用地形一边战斗一边前进，先往北走，之后往西南前进。在农舍后面捡到急救箱后就可以看见西北角的大炮，将其炸掉后向南前进。在西南角的一个小棚子里可以找到火箭筒，接下来不用我废话大家也应该知道是时候对付那辆坦克了吧。干掉虎王后继续留着火箭筒，它还有大用，再将剩余的两座大炮也炸掉。在农舍地下室一扇被封起来的门后找到了被关于此的法国技术员玛依，她被本关BOSS弗雷德·恩格尔守卫，之前攒下来的兴奋槽现在正是使用的最好时机。干掉恩格尔后正好从其身上得到要找的病毒信息，屋内还可获得火箭筒弹药补充，玛依加入队伍，同时收到最后一个命令：摧毁进入农舍的德军坦克。

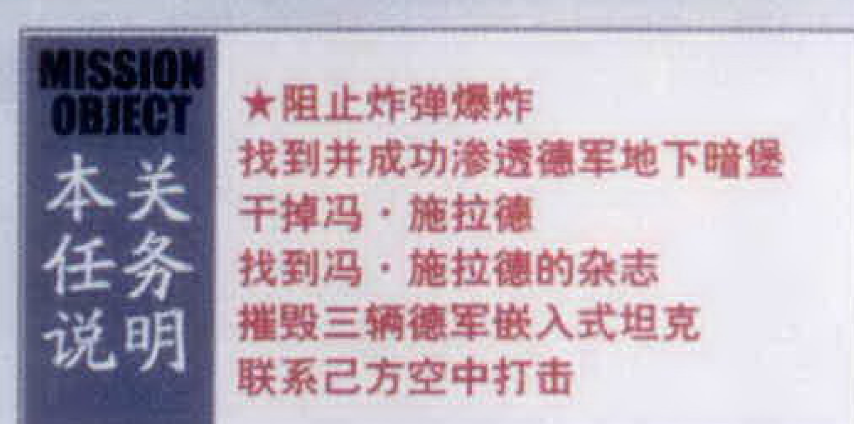




和坦克一同闯入的还有海量的德军士兵，第一眼看到这么多敌人时甚至会产生绝望的感觉，好在不久就会有大量的盟军士兵赶来。在这么强烈的攻势下要保住队友不死非常困难，好在刚加入的玛依是怎么也打不死的怪兽级NPC，我们可以放心的将其放置在一楼以阻止杀过来的德军士兵，自己则站在二楼用火箭筒对付两辆虎王坦克。这两辆坦克一辆会停下来不动，另一辆则四处巡逻，先将到处跑的坦克解决掉再解决不动的那辆，如果火箭筒弹药不够的话可以回到刚才得到火箭筒的小棚子里取得更新后的弹药。将两辆虎王坦克干掉后搞定。







游戏最终关，难度非常高，不过大家既然已经奋战到此，相信都已经非常熟练了，不必太担心。一开始就可以在附近找到急救箱，接着沿战壕向北前进可以找到另一个急救箱和火箭筒。在这条战壕最北端可以找到一个已经锁定住一辆停泊着的德军坦克的导弹发射器，不要客气，火箭筒的弹药是能省则省。从这里开始需要离开战壕的掩护向西前进，我们会暴露在一片空旷地带，敌人的子弹会毫不留情的扫射过来。尽可能的利用周围的障碍物做掩护，干掉那些敌人，尽管沿着南边的墙前进会安全许多，但要想联系上己方的空中打击完成全部任务就必须去西面有绿烟冒出的地方。此处敌人火力很强，有可能会用掉一次复活才能成功到达，之后我方空中炮火支援会摧毁另一辆德军坦克。接下来回到南边继续前进，路上敌人众多，而且还有相当数量的坦克和重机枪火力点；要端掉它们需要接近到一定范围之内才行，因此必须利用每一个障碍物隐蔽前进，急躁冒进只会白白浪费生命。





接下来要摧毁三辆躲在地堡内的虎王坦克，虽然也可用火箭筒攻击，不过最省事的办法就是直接钻进地堡内部将炸弹安装在其上进行引爆。留意场景中有不少其他坦克四处巡逻，可以利用其移动空隙进行突入。将德军坦克全部干掉后会有一大票德军士兵从北方杀过来，如果运气够好的话，当他们从东北部的小路过来时可以只用一发火箭筒就将他们全部解决掉。现在我们先将这块战场中的所有地点挖地三尺，争取尽可能多的补给到急救箱和弹药，准备充分后向北前进遇到盟军战友即将发动攻击突破德军阵线。下面的路程是没有回头路了，所以一定做好准备。来到德军阵地前马上使用火箭筒干掉两架德军坦克，接着去东部补充火箭筒弹药，同时用火箭筒之外的武器换上一把BAR白朗宁全自动步枪或是STG突击步枪并尽可能的补充子弹。

向山上进发，敌人的坦克出来后会被我方飞机干掉，之后会只剩下我们一个人作战，在顶部干掉两侧敌人和碉堡内的敌人。打开门进入后会发现敌人像潮水般的涌过来，没什么好说的，凭之前积累的本领撑过去吧。最终我们来到本关主任务所在点，进入屋内后门会自动关上，我们需要在短短两分钟内干掉几十名敌人、干掉BOSS冯·施拉德并且关上爆炸装置。首先我们尽量不要使用兴奋剂，那是留给施拉德的，找到有利地形用火箭筒配合手雷大规模杀伤敌人，之后前进遭遇施拉德；先到房间内躲起来，等其站到重机枪处时马上使用兴奋剂两发火箭筒将其搞定，此时刚才关闭的门会打开。什么都别管，用身上所有的药顶着，一路狂奔到炸弹控制处按下开关终于成功化解危机。这一块是本作中最难的地方，第一次失败的话不要灰心，多试几次，要坚信：胜利是属于我们的！

□文责/北斗



以文明崩溃后的近未来荒废世界为舞台、为打倒在各地暴乱的赏金首并以成为优秀的赏金猎人为目标的FC名作、有着超高自由度的RPG《Metal Max》（重装机兵）系列，携着众老玩家们90年代初的回忆，今由Success公司让其3D化并于PS2上复活！

本作《Metal Saga 砂尘之锁》是继承了系列前几作《Metal Max》系统的全新作品，在承袭了该系列最引以为豪的所谓"全方位系"的超高自由度RPG特点外，还借助于PS2强大的机能打造出于系统、设定等各方面都更为丰富的本作，并且还追加了不少极具特点的新要素。尽管本作的开发公司已不是系列最初时的Data East，但Success在开发中还是得到了原Metal Max制作团队的大力协助，让本作保持着系列原味的气氛再度回归，让那份曾经停滞的记忆延伸至PS2。

メタルサーガ METAL SAGA 砂塵の鎖

PS2 角色扮演	本刊译名：重装传说 砂尘之锁			
	SUCCESS	2005.6.9	7329日元	102K记忆卡
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

系列历史回顾

时间	机种	名称	厂商
1991年	FC	Metal Max	Data East
1993年	SFC	Metal Max2	Data East
1995年	SFC	Metal Max Returns	Data East
2003年	GBA	Metal Max2改	nowpro
2005年	PS2	Metal Saga 砂尘之锁	Success

Story

突然发生的谜之"大破坏"，使人类文明陷入空前的大崩溃中，整个世界都沦为一片废墟，尽管还有幸存的人类，但其原本的支配地位和最基本的生存已经受到怪物们的严重威胁和骚扰，而这些怪物们也成为人类新的敌人，但坚强的人类在与怪物们的奋力抗争中依然存活了下来。这些敌人不仅仅是形态各异的怪物，甚至还有生化的机械改造体以及不明实体的生物，而那些特别凶恶和强猛以及有潜在威胁的各类怪物、人类中的各种重犯则都被称作"赏金首"（通缉犯）而成为这整个人类世界最大的宿敌。为了让文明延续、保持世界恢复中的安定，追捕和打倒赏金首则成为这个世界上最大的悬赏目标，相应地也就出现了专门为了对付赏金首而接受悬赏委托任务的赏金猎人。

优秀的赏金猎人能够驾驶着专属于自己的战车出没于这个充满沙尘的荒野世界去寻找赏猎目标，在扬名立腕的同时，为了强化战车自身以及武器的性能而去搜寻或花费赏金购买更强力的配件装备。一直憧憬着猎人冒险生活的本游戏的主角正是这样一位为了成为最优秀赏金猎人和拥有最强力的改造战车而踏上了冒险传说的少年。



角色・队伍



主角（自命名）

玩家所扮演的主角是位憧憬着猎人生活的少年，外表充满稚气的主角成长在这个世界上条件还算比较优越的家庭环境中，双亲健在且还有一个妹妹，其自幼便受到作为现役猎人的父亲的影响，在他的心目中，猎人就是英雄，为了成为和父亲一样有名的赏金猎人，他带着这个梦想而踏上了冒险之旅。

●主角的个人特技表

特技名	耗费	类型	效果	习得地点
サーチ	30	移动	找到潜藏在附近的敌人	イースト・ゼロ
BSレーザー	200	战斗	使用卫星激光攻击敌人	超☆特技仙人
扩散BSレーザー	1800	战斗	使用卫星激光攻击复数敌人	超☆特技仙人
チャージ	40	战斗	装备メタルブレード时发动冲撞攻击	超☆特技仙人、ベルディア
自爆禁止	40	战斗	使部分能自爆的敌人自爆不能	超☆特技仙人、ベルディア
退却阻止	40	战斗	能阻止敌人以80%确率退却不能	超☆特技仙人、ベルディア
デコイ	30	战斗	使敌人自我攻击	超☆特技仙人、イースト・ゼロ
スクリーン	30	战斗	让敌人攻击主角	超☆特技仙人、イースト・ゼロ
对空炮火	40	常驻	战斗中空中对敌命中率上升	超☆特技仙人、ベルディア
ブルズアイ	170	常驻	战斗中攻击力上升	超☆特技仙人、アリス・ワン

尽管有着C-UNIT系统的战车只需一人便可操控，但在RPG的冒险世界里同样离不开伙伴们的帮助，随着游戏的进行，玩家将能有机会结识更多的朋友成为自己冒险的同伴，自己的4人队伍中的同伴职业还包括机械师、佣兵和犬，由于游戏的高自由度，主角可以任意选择自己的人员配备组合，就算是同一职业的各个角色也会因其装备和特技的各异而发挥不同的作用，毕竟在

肉弹战中更多的还将依靠他们的力量来解决问题，但每个职业（全部共2位机械师、2位佣兵和4只犬）的人选只能选其一，现将各职业以及八位同伴角色作个简单的介绍：

职业	说明	角色
机械师	精通机械，拥有回复战车耐久值的特技	基利亚、米卡
佣兵	主要担负肉搏攻击，有持枪或刀的两类	拉希德、夏莉
猎犬	根据4种犬的各自特点而发挥不同作用	泊奇、塔罗、拉利、佩鲁那鲁

★机械师

加入地点：ニューフォーク的战车仓库（2选1）


基利亚

天才机械师，ニューフォーク的车库经营者达米奥的儿子。从小就与主角认识，他对普通的生活感到厌倦，当得知主角的梦想是成为一名优秀的赏金猎人后，自己也就下定决心要成为一名同样也很优秀的机械师，于是也就随主角一同踏上了冒险的征途。


米卡

她不仅是基利亚的妹妹，而且还是与主角青梅竹马的女孩。虽然个头矮小，但成熟稳重的她年龄其实比主角还要大，之所以成为机械师还是得益于家庭的影响，而这也是由于她与主角在小时侯的约定，可是除了机械修理之外的她却一窍不通。

●机械师的个人特技表

特技名	耗费	类型	效果	习得地点
修理Lv1	200	移动	战车装备破损度回复	——
修理Lv2	500	移动	战车装备破损度完全回复	アリス・ワン
リムーバー	40	移动	清除战车上的蘑菇	ベルディア
リサイクル	5000	移动	把没用的战车装备分解为铁	アリス・ワン
即席修理Lv1	500	战斗	战斗中战车装备破损度回复	超☆特技仙人、ベルディア
即席修理Lv2	2500	战斗	战斗中战车装备破损度完全回复	超☆特技仙人
ショート	40	战斗	对机械系敌人造成电击损害	超☆特技仙人、イースト・ゼロ
インスタントボム	40	战斗	向敌人投掷即时制作的炸弹	超☆特技仙人、イースト・ゼロ
ストップシグナル	30	战斗	使机械体、ヴィークル系敌人机关停止	超☆特技仙人、イースト・ゼロ
クラックダウン	40	战斗	使机械体、ヴィークル系敌人全体机关停止	超☆特技仙人、ベルディア
フォールダウン	30	战斗	使空中机械体系敌人强制着陆	超☆特技仙人、イースト・ゼロ
フライ・ロー	700	战斗	使高高度的机械体系的全体敌人的高度强制下降	超☆特技仙人、ホーライ
フライ・アウェイ	700	战斗	使水中机械体系敌人强制上浮	超☆特技仙人、ホーライ
ティン・オープナー	170	战斗	解除小型敌人的防御状态	超☆特技仙人、アリス・ワン
自爆禁止	40	战斗	使部分能自爆的敌人自爆不能	超☆特技仙人、ベルディア
デコイ	30	战斗	使敌人自我攻击	超☆特技仙人、イースト・ゼロ
スクリーン	30	战斗	让敌人攻击主角	超☆特技仙人、イースト・ゼロ
ブレークダウン（基利亚）	170	战斗	以低概率使包括赏金首在内的机械体系敌人的机关停止	超☆特技仙人、アリス・ワン
应援（米卡）	16	战斗	使同伴攻击力上升	超☆特技仙人
ツナギの天使（米卡）	170	战斗	战斗中全员耐久值回复100	超☆特技仙人、アリス・ワン

★佣兵

加入地点：アリス・ワン的酒馆（2选1）


夏莉

擅长的武器是枪械，并对自己的战斗技术抱有绝对自信的女强人。曾跟同父亲在佣兵部队一起战斗的她，因为赏金首“人狩师团长”的破坏而沦为流浪的士兵。或许是为了复仇，她也追随主角一同上路，追捕赏金首。

●夏莉的个人特技表

特技名	耗费	类型	效果	习得地点
影缝い	170	战斗	使生物体系敌人麻痹	超☆特技仙人、アリス・ワン
二丁拳枪乱射	170	战斗	双手武器专用。可以攻击空中和ステルス的敌人	超☆特技仙人、アリス・ワン
距离外射击	2500	战斗	可对范围外和高高度敌人狙击的最强必杀技	超☆特技仙人
デコイ	30	战斗	使敌人自我攻击	超☆特技仙人、イースト・ゼロ
スクリーン	30	战斗	让敌人攻击主角	超☆特技仙人、イースト・ゼロ
ファウリング	170	常驻	战斗中使对空中的敌人命中率上升	超☆特技仙人
死神の矢	700	常驻	战斗中防御力上升	超☆特技仙人、ホーライ
クイックターゲット	700	常驻	战斗中攻击力上升	超☆特技仙人、ホーライ
インターセプト	2500	常驻	使战斗中敌人的射击攻击确率无效	超☆特技仙人アリス・ワン


拉希德

擅长用剑进行近身肉搏战的士兵，为了追求剑艺的极致而踏上冒险旅途。身上充满着太多谜团的他是个开朗且温和的人，然而战车的装甲在他的剑下却如同薄纸一样弱不禁风，还能轻松躲避枪弹和炮弹的他是位绝对罕见的优秀战士。

●拉希德的个人特技表

特技名	耗费	类型	效果	习得地点
地面突き	30	战斗	地面和水中的阻击必杀技	超☆特技仙人
大回转斩り	2500	战斗	二刀流专用。可对防御状态的敌人发动必杀攻击	超☆特技仙人
デコイ	30	战斗	使敌人自我攻击	超☆特技仙人、イースト・ゼロ
スクリーン	30	战斗	让敌人攻击主角	超☆特技仙人、イースト・ゼロ
心头减却	700	常驻	战斗中防御力上升	超☆特技仙人、ホーライ
修罗	700	常驻	战斗中攻击力上升	超☆特技仙人、ホーライ
矢斩り	2500	常驻	使战斗中敌人的射击攻击确率无效	超☆特技仙人

★猎犬

加入地点：BG研究所（4选1）

●拉希德的个人特技表

特技名	耗费	类型	效果	习得地点
兽の气	30	移动	一定时间内不会遭遇比自己等级低的敌人	イースト・ゼロ
超嗅觉	30	移动	相当于金属探测器的效用	イースト・ゼロ

特技名	耗费	类型	效果	习得地点
掘り出す	30	战斗	把地下的敌人挖出	超☆特技仙人
ハウンド	100	战斗	把范围外的敌人引向近处	超☆特技仙人、ベルディア
气配を读む	700	战斗	发现ステルス状态敌人	超☆特技仙人、ホーライ
デコイ	30	战斗	使敌人自我攻击	超☆特技仙人、イーストゼロ
スクリーン	30	战斗	让敌人攻击主角	超☆特技仙人、イーストゼロ
再生	30	常驻	战斗中HP少量回复	超☆特技仙人、イーストゼロ



典型的战斗柴犬，拥有攻击型和辅助型特技且各方面能力较均衡的猎犬，因为在“大破坏”前被进行了基因改造而强化了各方面的能力，在战斗中其会根据情况作判断而自我行动。

●泊奇的个体特技表

特技名	耗费	类型	效果	习得地点
シューティングスター	40	战斗	发动跳跃攻击给敌人造成大损害	超☆特技仙人、ベルベルディア



身躯巨大，攻击力奇高且拥有得意的攻击型特技，是曾与柴犬泊奇一同被研究和改造过的土佐犬试验体，因为对敌极具威慑力故其是四种猎犬中最适合进行肉弹战的。

●塔罗的个体特技表

特技名	耗费	类型	效果	习得地点
弹丸头突	40	战斗	用自己的身体冲撞敌人	超☆特技仙人、ベルディア
乱れ头突き	2500	战斗	用自己的身体冲撞全部敌人	超☆特技仙人
四股踏み	170	战斗	使敌人麻痹	超☆特技仙人、アリス・ワン



拥有最高HP回复能力的猎犬，是典型的回复系单位，初期便拥有能让本方全员HP恢复的特技，在面对强敌时其是非常必要的同伴。

●拉利的个体特技表

特技名	耗费	类型	效果	习得地点
樽ぐすりLv1	50	回复	HP回复250	——
樽ぐすりLv1	200	移动	全员HP回复200	——
樽ぐすりLv2	170	移动	HP回复500	アリス・ワン
樽ぐすりLv3	170	战斗	战斗中HP回复250	ホーライ
バリア	40	战斗	防御力上升	超☆特技仙人、ベルディア



最基本的攻击型猎犬，是波士顿犬的改造试验体，最大的特点是口中可以喷火，拥有较多的各属性的特技，尽管综合攻击力并不强大，但适合于面对多种类型和属性的敌人，属于通用型。

●拉利的个体特技表

特技名	耗费	类型	效果	习得地点
アイビーム	30	战斗	电子束属性的攻击技能	超☆特技仙人
ファイアーブレス	40	战斗	火炎属性的攻击技能	超☆特技仙人、ベルディア
透明化	2500	战斗	交换敌人的攻击	超☆特技仙人

战车·战斗

战车，一直都是这个系列游戏中的主题，改造出一辆真正属于自己的优秀战车，也是本作的魅力之一，拥有一辆强力战车，不仅是作为一位真正知名的赏金猎人的身份标志，也是在面对强大的赏金首时能够顺利完成赏金任务的基本保障。战车作为“大破坏”后人类文明遗留下来的产物，其凝聚着先人尖端的高科技结晶，尽管大部分的战车看起来与普通车辆相比无出其二，但由于能够装备相应的武装部件而拥有极高的攻击力和防御力，并且还能够自由更换和改造而成为战斗中非常重要和必备的战力。更为重要的是因为战车内配备了称为“C-UNIT”的智能核心系统，只需一人操作便可维护其整体的运转，故而成为赏金猎人们最得力的战斗工具和伙伴。

但在游戏初期，作为新手猎人的玩家并不是一开始就拥有战车，还需要在游戏进程中去发现和找寻，本作全部将有19种战车登场并分布在世界各地。要找到这些战车不仅要在赏猎的同时行遍游戏世界中的各个角落（甚至包括于不起眼的废墟和遗迹中），而且还得借助于所探得的相关情报或探测工具。考虑到游戏的高自由度以及非常规流程，同样也保留了系列中战车租赁，不过从各方面来说还是得拥有了真正属于自己的战车后才能体会到本作的最大乐趣——通过升级或强化武装部件而改造出自己的原创战车。另外再得力于PS2的强大机能支撑以及3D的画面表现力，本作对于战车特别还有喷漆涂鸦的特别要素，玩家可以根据自己的喜好在爱车上任意涂鸦绘图，为战车打造一个专属于自己的标志性图案，再加上还能为爱车自定义改名，可以说在本作中对于战车的改造是完完全全地做到了DIY。

战车的武装部件基本包括各种战车专用的武器和配件，玩家可以通过购买或交换部件来强化自己的战车。而对于新发现的战车来说，其并未装备任何的相关武器，不具备战斗能力，所以玩家需要尽快给新入手的战车进行各个武装部件的装备，各种战车则由于装备部件的特异性而形成了其各自独特的表现性能。当然，战车的武装改造是个涉及要素极多且极赋研究的工作，这其中包括攻击武装的强化、装甲防御的增加、装载的扩容、车体的轻量化、主副炮的火力改造等等，这都与战车各部件的功能和运作有着密切相关的联系，下面就让我们来了解一下战车的基本组成部件：

战车部件	说明
车体（シャシー）	战车的核心主体，也是最基本部件
主炮	攻击力高，有弹数限制，主用于对付赏金首
副炮	攻击力较低，但无弹数限制，为常规攻击手段
C-UNIT(Cユニット)	管理和维护战车运作的智能核心系统，影响防御力
发动机（エンジン）	战车引擎，将决定战车的装载量
SE	特殊装备，用于特殊弹药的攻击
*机关炮	ヴィルベルヴィント和ゲパルト车体专用的对空主炮

具体到这些武装装备上来说，主炮，副炮，SE和机关炮等都是在战斗时决定攻击效果的关键部位，在将要面对不同的赏金首时需要考虑好自己装备的主炮，特别是在攻击力与装弹数之间的权衡，因为这是对付这类Boss级敌人的核心火力；副炮是常规进攻火力，虽没有弹数限制，但攻击一般，不过用于对付一般的敌人还是够了；SE为特殊装备，能发动一些具有特别效力的弹药攻击，有时候对付一些特别的敌人时还得借助于此；至于机关炮则是一种特殊的主炮，为ヴィルベルヴィント和ゲパルト等车体专用于对空攻击的火力，在面对一些空中的赏金首时就要考虑选用这类车体。在武装装备上还需要考虑战车整体的装载量，这将影响战车的移动，如果装载量超负荷的话，战车则将无法移动。

武装装备固然重要，但整个战车最重要的核心部件还是C-UNIT和发动机，其分别作为战车的管理控制系统和动力引擎，都是缺一不可的，否则战车将无法运作，特别是发动机所决定的装载量参数，装载量越大，所能配备的装备也就越多，在火力搭配时也就有更多的选择，当然在装载量充裕的情况下也将面对是强化火力还是增大战车耐久的选择。玩家作为操控战车的主人，还必须掌握全体部件的运作情况，对于每个部件的状态和特征都要随时去了解，就算是出现了故障也能够迅速解决。至于获得新部件、改造部件或是修理部件都要到专门的设施中去完成或与流浪的商人们交易，而一些特殊或珍贵部件则需要在沙漠遗迹或迷宫中找到，也或者是拿自己的特定道具去与他人进行交换，关于这些设施我们将在后面作具体介绍。

对于战车还有两点要补充说明的就是其行动时与角色的运转能力有关，运转能力越强，战车所能发挥的实际效应也就越大；另一点则是游戏过程中在某些地域可能还将遭遇酸雨的袭击，造成酸雨腐蚀战车装甲从而让战车耐久SP值降低，类似于传统RPG中的中毒状态，被酸蚀后的战车在行动中也会持续减少耐久值，此时就有必要使用道具アルカリキット来进行“洗车”恢复原状态。

★全19辆战车资料

括号内的数值为改造后的最大值，战车装弹初期值为20，最大值36

战车	主炮	副炮	SE	强度	防御	重量	注备
バギー	1(1)	1(1)	0(0)	50(370)	+5	2.00(8.00)	
デマーク	1(1)	1(1)	0(0)	50(370)	+5	3.36(9.36)	埋藏
モスキート	1(1)	1(1)	0(0)	50(370)	+10	4.73(10.73)	
パンツァー	1(2)	1(2)	1(1)	70(390)	+30	8.82(14.82)	埋藏
バルバロッサ	1(1)	1(1)	1(1)	80(400)	+40	10.18(16.18)	埋藏
ティーガー	1(1)	2(2)	1(1)	100(430)	+60	12.91(18.91)	埋藏
メルカバ	1(1)	3(3)	1(1)	130(450)	+90	17.00(23.00)	埋藏
野バス	1(1)	1(1)	1(1)	80(400)	+40	7.45(13.45)	
はしご车	0(0)	2(2)	3(3)	100(420)	+60	12.91(18.91)	
ロジーナ	1(1)	2(2)	1(1)	110(430)	+60	14.27(20.27)	
バルカン	1(1)	3(3)	2(2)	120(440)	+90	15.64(21.64)	
マウス	3(3)	2(2)	2(2)	130(450)	+90	17.00(23.00)	
ルルベル	1(2)	1(2)	1(2)	80(400)	+40	14.27(20.27)	バトー
零式	1(1)	1(2)	1(2)	115(435)	+60	14.95(20.95)	バトー
レオパルド	1(1)	1(2)	1(2)	120(440)	+60	15.64(21.64)	バトー
エイブラムス	1(1)	1(2)	1(2)	110(430)	+60	14.27(20.27)	バトー
ロンメル	1(1)	1(1)	1(1)	105(425)	+60	13.59(19.59)	バトー
ゲパルト	2(2)	1(1)	2(2)	60(380)	+20	7.45(13.45)	对空
ヴィルベルヴィント	4(4)	1(1)	1(1)	70(390)	+30	14.27(20.27)	对空

（注：バトー战车中的五台将只能选择获得其中）

●全战车入手方法

バギー	在垃圾山上找到(ジャンク山)
デマーク	ジャンクヤード西北森林桥的左上方,靠近河的草丛中(埋藏)
モスキート	ニューフォーク以北废弃大厦的地下停车场里
パンツァー	在モルグタウン以西，亡灵战车大队的石碑处(埋藏)
バルバロッサ	发现野バス所在那个沙漠的西北部的沙地附近(埋藏)
ティーガー	アリス・ワン以南、两条斜着的道路中间突出的铁板处(埋藏)
メルカバ	キャノンエッジ街以西山中的山崖处(埋藏)
野バス	在アリス・ワン的酒馆花5000G买到情报，再去アリス・ワン以西的商人帐篷中花3000买到バス停，最后拿去到アリス・ワン西北的巴士停车站使用
はしご车	取得船后，渡过被西边山所围的湖，到达トレーダーキャンプ与ローズ进行竞价，5万以上比较好
ロジーナ	レイクブリッジ以东，打败アシュラベンケイ即可
バルカン	ホーライ附近的废弃大厦B1层，需要先取得はしご车后才可
マウス	具体请参阅打倒商会首“ブック=フォレスト”的部分
ルルベル、零式、レオパルド、エイブラムス、ロンメル	这5台バトー战车只能从中选择得到1台，带上铁去BG战车研究所即可
ゲパルト	在ベルディア以北要塞迹地打倒ブルーベリー大佐后在1F得到
ヴィルベルヴィント	带上10t的铁去ネバーランド，并且还要支付20000G

战场上虽然战车无所不能，但在行动画面时，其不能进入一些狭窄的地带或是阶梯之类，当然也不能进屋，这个时候就要进行乘降切换，由主角自己来行动。同样的，当战斗中战车被严重损坏的时候，主角就必须下车进行与得到战车之前一样的肉弹战，战斗结束后破损的战车会留置在原地，玩家可以用别的战车将其牵引回去进行修理。说到这里的“乘降”切换，就有必要介绍一下游戏中的两种战斗方式了。



通过“乘降”，主角可以有徒步或驾驶战车两种状态方式，其对应的战斗分别是“肉弹战”和“战车战”，常规RPG形式的肉弹战虽然进攻威力不足以与华丽的战车战相比，但却是非常节约资源的，毕竟战车的主力弹药开支都是要付出金钱的代价的；当然，战车战的进攻手段也就丰富得多了，而且也相对轻松些，但是弹药的消耗和补给是不得不考虑的现实问题，角色的耐久值为HP，战车装甲的耐久度是SP，两种战斗方式的指令操作也不尽相同，具体见下表的说明：

●肉弹战指令说明一览

指令	说明
特技	特殊攻击方式，类似于传统RPG中的魔法，有着攻击、防御以及战斗支援等各种效果
乘降	在肉弹战和战车战两种模式间进行切换
道具	在战斗中使用具有各种效果的物品
武器	使用已装备的武器进行普通攻击
防御	对于来自敌人的攻击采取防御，减少攻击损害
逃走	从当前的战斗中脱离

●战车战指令说明一览

指令	说明
特技	与肉弹战的特技相似，只不过具体的技能效果与肉弹战特技并不相同
主炮	高威力的进攻火力，有弹药的限制，弹药需要额外购买才能使用
乘降	在肉弹战和战车战两种模式间进行切换
道具	在战斗中使用具有各种效果的物品
副炮	弹药无限制的低威力常规攻击，弹药无须花钱另购
防御	对敌人的攻击采取防备，一定时间内防御力上升
炮弹	使用主炮发射“特殊炮弹”，根据特定的敌人种类来使用
SE	特殊装备的攻击方式，可发动敌全体攻击和对空攻击等特别机能，效果强大，弹药价格也非常昂贵，在必要时使用
逃走	从战斗中撤退，不过敌人同样也有“逃走”指令

设施

游戏中必不可少的功能场所，这里简单介绍一下本作中的一些主要设施。



猎人工会

主管赏猎事业的部门，其主要业务是进行“赏金首”以及“本周目标”的情报收集和管理。猎人们都可于此得到相关情报并去接受狩猎怪物的任务，同时各地的猎人工会也都会公布和张贴出没于附近的赏金首的通缉令海报，达成后就能从猎人工会这里领取到相应的报酬和奖励。为了得到各种关于怪物狩猎的情报，玩家可以多到这里来看看，特别是每到了一个新的地点后，最好首先前往该地的猎人工会寻找情报。



旅馆

在RPG世界里让人熟悉得不能再熟悉的设施了，这里同样也是旅人、商人以及猎人们进行休息恢复体力的地方，在每个城镇里都有旅馆，并与酒馆合设在一起。不过本作中的旅馆分宿屋分为“松、竹、梅”3种等级的房间，在高级的“松”中将可能得到特殊道具，而最便宜的“梅”房间则会有蚊子出没……



修理店

类同于旅店一样的设施，不过这里面向的对象是猎人们的战车，为了恢复战车的耐久SP或修复破损的部件，有必要来这里进行消费。而在这修理店中工作的不乏一些颇有实力的机械师，甚至还可能说服他们加入到自己的队伍当中。

道具屋 RPG世界中的必备设施，出售回复系道具以及战车用道具的地方。

改造屋 对战车部件进行改造的场所，比如提升各炮台的攻击力、强化装甲的硬度等，当然进行改造也是需要花费资金的。



明奇博士研究所

由废弃教会改造而成的研究所，是科学家明奇博士和其助手伊戈鲁每天进行研究和实验的地方。这里对于玩家来说最大的作用便是能请明奇博士让在战斗中死去的伙伴复活，并且还都是免费的，不过这也是因为自己要向博士提供无偿的人体研究材料……

商人帐篷 是在城镇间流动的旅行商人所撑起的临时帐篷，他们在这里向猎人们出售或交易各类商品，有些稀有的珍贵物品也能在这里找到，并且还能从他们那打听到有用的情报。

怪物・赏金首



怪物和赏金首作为猎人们狩猎的对象，也是整个游戏的目标主体，所有的任务和战斗都将围绕着这些猎物们展开，但知己知彼才能百战不殆，下面就让所有的猎物在这里现形吧！

首先来看看比通缉犯赏金首弱得多的一般怪物，这基本包括生物体、虚拟、机械以及正体不明等状态，因其大部分耐久值不高以及弱点明显等特点成为了猎人们敛财和积累经验升级的对象。

●バイオ（生物体）

名称	耐久	战利品
おおなめくじ	25	どろどろ细胞
ミサイルヒマワリ	35	
アイアンスラッグ	35	ぷるぷる细胞
マッドホッパー	61	ジャンク
コソドロガンマン	80	
バズーカドッグ	70	犬のシッポ
BBアーミー	100	
BBコマンダー	120	ぜいたく品
ドラム缶ベリー	100	
バレルベリー	100	
ボックスベリー	100	ぜいたく品
蛇使い	150	
巨大アリ	150	
F・ファルコン	130	
サンダーボルト	130	
エアスナイパー	140	
バルカンドッグ	140	バイオなジャンク
ジェットホッパー	160	
亲分	155	何かの块
サルモネラガンナー	205	
サルモネラファイヤー	215	バイオなジャンク
空飞ぶサルモネラ一家	225	バイオなジャンク
ソニックヒマワリ	375	
人狩りガンマン	31	
人狩りブッチャー	140	
ギャングバニー	355	バイオなジャンク
マッスルネイビー	375	
びんかんバニー	355	中くらいの块
エリートベリー	0	
サルモネラ先生	0	
人狩りガンマン	340	
人狩りブッチャー	355	

●サイバー（虚拟体）

名称	耐久	战利品
からつポリタン	35	
パイルビー	61	
ガトリングスピア	61	
アパッチトンボ	81	目玉
バルカンヤンマ	40	目玉
ATホーネット	170	サイバーなジャンク
バイオバズズ	155	ハチミツ
ガンスネイル	340	

●サイバー（虚拟体）

名称	耐久	战利品
ベリーモービル	80	わんわんグルメ
ミサイラス	90	
トレーダー杀じ	100	
人狩り战车	180	
野バス	0	ヴィークルなジャンク 正体不明

●サイバーなジャンクマシーン（机械体）

名称	耐久	战利品
鉄くずゾンビ	25	
スクラップアーミー	35	ジャンク
不发弹	35	
マイトガイ	80	
さまようタイル	80	
亡灵兵士	160	
エアゾンビ	170	
亡灵战车大队	200	
不发弹M	180	
ナイフガイ	155	正体不明なジャンク
不发弹LL	340	正体不明なジャンク
记念碑	0	

●サイバーなジャンクマシーン（机械体）

名称	耐久	战利品
一轮刺し	15	
一轮炮	45	
うろつきミサイル	51	
カメラホール	61	
ガンホール	71	
スイーパー	81	
グレネードホール	80	
うろつき榴弹	80	ジャンク
ソニックホール	120	
スネークホール	160	
スネークホール(赤)	170	ヘビのしっぽ
スネークホール(青)	170	ヘビのしっぽ
スネークホール(黄)	170	ヘビのしっぽ
スネークホール(紫)	170	ヘビのしっぽ
子分ズ	130	中くらいの块ヴィークル



赏金首的通缉则是游戏中的主要任务，不仅能获得高额的酬劳和大量的经验，而且还将影响着流程的发展，猎人工会里所通缉的赏金首都是符合以下条件之一的对象。

(1)怪物中特别邪恶和凶恶的。

(2)没有不良记录，存在数量也很少，但是却有着潜在威胁的怪物。

(3)人类中的凶恶罪犯。

(4)提供悬赏金的委托人所列出的目标（要审查后确定）。

全部共40位赏金首，赏金越高的越难以被发现，具体流程如下：

通缉犯姓名	悬赏金额	发现地点及任务说明
スカベンジャー	1000G	在垃圾山（ジャンク山）山里，从得到37mm炮的地点向北进发即可找到
ニュービートラ	1500G	在ニューフォーク以北的沙漠废墟周边找到
狩り大队长	3000G	在ニューフォーク西北的商人帐篷发生强制战斗，特别要注意的是一旦败走或逃跑后再来到这里的话，该赏金首不会再出现
スレッジハンマー	2500G	在イースト・ゼロ东部沙漠地带中流窜
カミカゼプリンス	9900G	在ベルディア以西商人帐篷稍微靠东北方向的红沙漠一带随机遭遇，倘若在帐篷西北的半埋的废弃仓库往西方向前进1秒左右则比较容易出现
ブレークダウン	80000G	在ベルディア发生ブレークダウン的登场事件，接着前往ローズ家的地下停车场，然后以ローズ→セバスチャン→カール的顺序依次进行对话，当第二次与カール对话时便会出现关于ブレークダウン的话题，之后再来到村口与ブレークダウン对话发生战斗
ブルーベリー大佐	10000G	在ベルディア以北要塞遗地的最高一层发生战斗，打倒其后再返回1F能得到对空的战车ゲパルト
超兽战车	15000G	在ベルディア以北要塞遗地的地下
ハゲタカヤーボ	12000G	初期在ジャンクヤード和やベルディア附近能够发现，但随着主角的行动范围扩大，其游弋范围也增大，但基本上其会依照ジャンクヤード、ニューフォーク、ベルディア、トリカミ这四个地点巡回出现，当发现其踪影后，与地上的影子接触便能触发战斗，战斗需要利用到对空装备
オロチ	10000G	トリカミ以北蛇洞1F深处，这里将可能发生2次战斗，当第2次打倒オロチ后，若选择“名前を教える”将能得到降魔刀
扫き溜めの悪魔	10000G	在モルグタウン下水道有积水的地方适当移动后便能发现
亡灵战车大队	20000G	首先要在猎人工会中去采集情报，然后到トリカミ东北的沙漠与之战斗，然后再去トリカミ与神社的巫女对话两次，再前往トリカミ东北的沙漠调查慰灵碑，选择“是”破坏之，只有破坏了慰灵碑后才可能在猎人工会里领到悬赏金

通缉犯姓名	悬赏金额	发现地点及任务说明
マペットマン・ジョー	18000G	在大陆横断列车的赌场上发生事件，先将老人打倒后便可与目标交手，倘若战败或逃走将不会遭遇第二次
ダルトンブラザーズ	12000G	目标是ロバート、エメット和リリー三人组，发生在イーストゼロ村口看到他们三人的事件后，再进大陆横断列车的赌场便可战斗
ティアマット	200000G	在アリス・ワン西北的沙漠地带中，战斗难度很大
サルモネラ元祖	20000G	在アリス・ワン东北方向山顶的温泉处，连续两战要是任其一失败的话都将不能得到悬赏金
ダルトンブラザーズ残党	18000G	残党有グラッド和フランク两人，在打倒先前的ロバート、エメット和リリー三人组后会收到一封邮件，然后来到第一隧道(イースト・ゼロ・アリス・ワン)，特别注意的是必须要从イースト・ゼロ的方向进入才能够触发战斗
ビックモール	20000G	在大陆横断第二隧道里发生战斗
战车ジゴク	30000G	在往ドアン西南部移动的过程中将会收到SOS的求救邮件，之后进入附近的沙漠中战斗
人狩り师团长	24000G	从ドアン村中右上方进入地下工厂中触发战斗
セント・マッスル	30000G	前往ドアン以东的マッスル教堂，当被问到对于“见学ですか？”和“じゃあ入团ですか？”的意见时分别回答“否”和“是”，接着便可来到最上层与セント・マッスル对话，接受参加干部候选人考试而来到地下，选择“やっぱり逃げ出す”逃出，之后便可返回与セント・マッスル进行战斗，需要提醒的是在入团前就卸下自己的装备，否则是会被没收的
フルメタルボア	14000G	在ドアン西南方向的红色沙漠中移动将能随机发现目标
ヤドカリフォートレス	24000G	在ネバーランド东部沙滩的废弃大厦处调查，战斗难度大，需要提前准备好特殊炮弹和SE装备
ダイダラボッチ	50000G	在ドアン东南部的峡谷里，与四处走动的巨人对话即可
ステルスアサシン	40000G	在ホーライ附近的废弃大厦里的2F
アシュラベンケイ	38000G	在ドアン以南的レイクブリッジ桥，需注意的是要从ドアン一侧的方向进入
シルバーパワーズ	50000G	在ホーライ的老人院里
B2マンタレイ	50000G	移动范围宽广，不容易发现，不过在西大陆出现的几率较高，战斗难度不小，需要用上对空装备
ミサイルクラーケン	40000G	在ドアン的码头会发现5只小章鱼怪，干掉第5只后目标大章鱼怪出现
オオナマズサブマリン	60000G	在ドアン西南方小岛附近的湖中随机遭遇
ゲンゴロイド	80000G	在ネバーランド以西的湖的最北端随机遭遇的几率高
カイザーカミカゼ	99000G	在キャニオンエッジ附近的沙漠中，建议往キャタピラ要塞以北的方向遭遇率要高些
マルドゥック	100000G	在キャニオンエッジ附近的沙漠中，在北侧附近容易遭遇
ブック=フォレスト	450G	在イースト・ゼロ车站前与有战车的男子交谈,然后给酒馆的那个龅牙钱(数值不定，以70000G为稳妥，目前最小记录曾有12501G)，之后在火车的赌场再次与他交谈，接着再前往アリス・ワン的狗的斗技场与龅牙对话，回到ホーライ的酒馆，再给龅牙与上次同样数目的钱（一定要与先前一样），接着来到キャタピラ要塞的酒馆触发事件，然后去キャノンエッジ的猎人工会与最里面那位男子交谈，又来到人间柴的酒馆与龅牙对话，告诉他被通缉的事情，然后和人间柴酒馆门口的老大爷交谈，最后再到人间柴后面的胡同附近，在建筑物的阴影处发现龅牙，进行战斗，胜利后再前往キャタピラ要塞的酒馆的话可以得到マウス战车
ストームドラゴン	150000G	在キャノンエッジ西北的沙漠附近
グレートホイール	20000G	在アリス・ワン西北的沙漠附近
ポリ・ギガンティア	25000G	传送事故，在超特技仙人帐篷附近交战
シャンブラーX	30000G	在岩崎制药研究所附近交战
ジャック・ザ・D	100000G	首先在アリス・ワン的猎人工会与ビーン交谈，来到ジャンクヤード的酒馆，与老板交谈（就是ジャック），猎人出现触发事件，随后老板瞬间干掉了猎人，主角将面临三项选择，若选择“见逃さない”和“见逃せない”，与老板发生战斗，胜利的话老板死亡，虽然能得到10万的赏金，但酒馆从此倒闭不开，也得不到赏金首。建议选择“见逃す”放老板一马，酒馆暂时关门，之后主角回到自己家中与母亲和妹妹对话，接下来又会收到父亲发来的邮件，让主角前往モルゲタウン下水道入口前与レイチェル对话，此后的选择项均选第二项
赤い悪魔	300000G	获得35个赏金后收到邮件，再前往ジャンクヤード酒馆

流程要点提示

因为本作的自由度超高，而已还有不同的分支流程，加上800个任务，每个人进行游戏都完全可能产生不同的剧情，所以传统模式的RPG法则是不适用于本作的，玩家甚至可以根据自己的喜好像改造战车装备一样地来DIY自己的冒险故事，同样地想要一次就完全完成本游戏也是不可能的，其实本作的关键部分都涵盖在了赏金首的讨伐和战车的取得，基本上整个进程也都围绕着这两点，因此本作没有特定的流程，在此我们也仅把游戏开头的一些需要固定发展的要点提一下，而后面的故事将由玩家您自己去创造。

【ジャンクヤード、ジャンク山】

游戏一开始与母亲的对话便有选择“修行”还是“继承家业”的选项，倘若选择后者则游戏结束，成为本作中最快的结局之一，和自己的妹妹对话若选择隐退的话也会结束游戏。抛开以上假设，为了正式拉开我们的冒险，还是不要选择那些可能结束游戏的选项。在这里开始的时候可以先熟悉熟悉各个设施，特别是到酒馆和猎人工会去看看，当然首先还是去附近的垃圾山（ジャンク山）瞧瞧，那里除了有前面我们已经介绍过的赏金首スカベンジャー之外，还有第一辆战车バギー，另外沿途遇过的保险箱密码是2946。如果觉得自己的实力尚不足够挑战赏金首，倒是可以打打小怪物先练练级，周边地区的主要怪物是生物体类的アイアンスラッグ。

【ニューフォーク、沙漠废墟地带】

来到ニューフォーク，在这里将能正式选择最初的同伴了，对象当然是与父亲有世交的车库经营者达米奥大叔家的两位担当机械师的子女了，是选择好友基利亚还是选择青梅竹马的米卡，全看玩家自己的意愿，反正二者只能择其一，不过要是选择米卡的话，那么您就又多了一项结婚指令，这是随时都可以结束游戏的，选好同伴后就可前往猎人工会打探关于这附近的赏金首ニュービートラ的情报，随后就去城以北的沙漠废墟周边去征讨吧。

后面的部分玩家可以到BG研究所（猎犬）和アリス?ワン的酒馆（佣兵）找到新的同伴，随后猎捕赏金首和寻找新战车这一切的发展都将由您自己来选择。





战车装备

●サイバーなジャンクマシーン（机械体）

名称	攻击	强度	重量	价格	入手方式/地点
37mm炮	50	20	1.00t	——	ジャンク山
50mm炮	60	25	1.34t	210G	ジャンクヤード以东
75mm炮S	70	30	1.68t	260G	ニューフォーク
75mm炮L	85	35	2.02t	——	沙漠废墟地带的木箱
88mm炮	90	40	2.36t	410G	イースト・ゼロ
90mmロングt	110	50	3.05t	660G	ベルディア
105mmライフル	120	55	3.39t	——	要塞跡地
120mm炮ライフル	130	60	3.78t	1000G	トリカミ
92mmスパルク	143	65	4.07t	——	蛇の穴木箱
160mmスパルク	155	70	4.41t	——	埋藏：モルグタウン东北
120mmSBG	178	75	4.75t	——	埋藏：亡灵沙漠
140mmSBG	200	80	5.09t	2700G	アリス・ワン
177mmアモルフ	228	85	5.43t		猿山木箱，バトー车选择
205mmキャノン	255	90	5.77t	4300G	ドアン
205mm绯牡丹	340	100	1.68t	——	合成
165mmゴースト	340	110	1.00t	——	合成
220mmガイア	460	110	7.14t	10000G	レイクブリッジ以东
225mmヒュドラ	635	120	7.82t	17500G	ゴード・フロート
サンダーキャノン	635	120	7.82t	——	合成
レールキャノン	855	130	8.50t	28000G	キャノンエッジ
プラズマキャノン	1027	140	8.50t	——	合成
180mmバースト	255	70	6.45t	——	合成
190mmバースト	340	80	7.14t	——	合成
スリーバースト	460	90	7.82t	——	合成

●机关炮（ヴィルベルヴィント和ゲパルト车体专用的对空主炮）

名称	攻击	强度	重量	对象	弹数	价格	入手方式/地点
20mm机关炮	55	50	1.52t	单体	20	660G	ベルディア西
25mm机关炮	45	55	1.69t	单体	20	——	埋藏：要塞跡地以南
30mm机关炮	35	50	1.86t	全体	10	1000G	トリカミ
35mm机关炮	230	110	3.57t	单体	20	10000G	ホーライ
57mm机关炮	161	115	3.91t	全体	10	17500G	埋藏：ジャンクヤード以东

●副炮

名称	攻击	强度	重量	对象	价格	入手方式/地点
7.62mm机枪	30	20	0.80t	单体	120G	ジャンクヤード以东
サンダーブラスト	40	30	1.35t	单体	190G	ニューフォーク以西
火炎放射机	41	70	3.53t	单体	——	埋藏
9mm机枪	50	40	1.89t	单体	310G	イーストゼロ
12.7mm机枪	70	60	2.98t	单体	790G	トリカミ
20mm机枪	105	80	4.07t	单体	2000G	アリス・ワン
ビームブラスター	133	90	4.62t	单体	——	埋藏
30mm机枪	175	100	5.16t	单体	5000G	ドアン
スマッシユホルン	175	100	5.16t	单体	5000G	ドアン
35mm机枪	323	120	6.25t	单体	13000G	ゴード・フロート
9mmバルカン	20	30	1.35t	全体	190G	ニューフォーク
サンダーストーム	20	30	1.35	全体	——	埋藏
12.7mmバルカン	30	50	2.44t	全体	490G	ベルディア
30mmバルカン	66	90	4.62t	全体	——	バトー研究所
スキャンレーザー	66	90	4.62t	全体	3200G	キャノンエッジ东北方
バーナードラゴン	83	70	3.53t	全体	——	埋藏
バスターフルート	88	100	5.16t	全体	——	埋藏
35mmバルカン	118	110	5.71t	全体	8200G	ホーライ
绯牡丹バルカン	216	130	0.80t	全体	——	合成
スネークガン	433	130	6.80t	全体	——	合成

●机关炮（ヴィルベルヴィント和ゲパルト车体专用的对空主炮）

名称	攻击	强度	重量	对象	弹数	价格	入手方式/地点
ピッチングマシン	30	20	1.00t	176G	全	6	ジャンクヤード以东
Mヒステリック	40	30	1.68t	286G	全	6	ニューフォーク
タップダンサー	40	30	1.68t	——	全	6	埋藏
ATミサイル	90	40	2.36t	451G	单	6	イーストゼロ
フラッパーガン	130	60	3.05t	1100G	单	10	トリカミ
ブラッドハウンド	110	50	3.05t	726G	单	10	ベルディア
ヴェイパートレイル	70	60	3.73t	——	全	6	埋藏
ナパームボンバー	155	70	4.41t	——	单	6	埋藏
マニアックシェフ	83	70	4.41t	——	全	6	埋藏
TNTグレネード	200	80	5.09t	——	单	10	合成
サンバーンXX	133	90	5.77t	——	全	6	合成
ドリルアタッカー	200	80	5.09t	2970G	单	10	アリス・ワン
ソプラノトロン	175	100	6.45t	7700G	全	6	ドアン
レーンサイクロン	175	100	6.45t	——	全	6	合成
CIWS	460	110	7.14t	11000G	单	10	ホーライ
RAM	235	110	7.14t	——	全	6	合成
ソードダンサー	323	120	7.82t	19250G	全	6	ゴード・フロート
ノーザンウィンド	433	130	8.50t	30800G	全	6	キャタピラ要塞
ロックンロール	323	120	7.82t	——	全	6	合成
ブリューナク	635	120	7.82t	——	单	10	合成
サンダーゾーン	323	120	7.82t	——	全	6	合成
ティンダロス	635	120	7.82t	——	单	10	合成
エクスカリバー	635	120	7.82t	——	单	10	合成
ATM绯牡丹	1027	130	2.36t	——	单	4	合成



●C-UNIT

名称	运转	强度	重量	价格	入手方式/地点
スパシーボII	+19	20	0.95t	120G	ジャンクヤード以东
ウォズニアクSI	+30	40	2.24t	310G	イースト・ゼロ
エミー	+44	60	3.54t	790G	トリカミ
99式神话	+37	50	2.90t	490G	ベルディア
ラクター	+78	80	4.84t	2000G	アリス・ワン
アクセルノイマン	+116	90	5.48t	——	埋藏
ダロス	+182	100	6.13t	5000G	ドアン
SOLOMON2	+284	110	6.78t	8200G	ホーライ
メタトロン	+442	120	7.43t	13000G	ゴード・フロート
シグマ80	+644	130	8.08t	20000G	キャノンエッジ
アルファ	+700	270	8.50t	——	アルファ相关事件

●发动机

名称	装载	强度	重量	价格	入手方式/地点
ドンキー	8.00t	20	0.20t	160G	ジャンクヤード以东
チョノフ	13.40t	30	0.39t	260G	ニューフォーク
ブル	18.80t	50	0.58t	410G	イースト・ゼロ
クーリー	29.60t	60	0.96t	1050G	トリカミ
V24ハルク	40.40t	80	1.35t	2684G	アリス・ワン
ルドルフ	45.80t	90	1.54t	4300G	ドアン
フレンド	51.20t	100	1.73t	——	バトー战车初期
OHCカルメン	56.60t	110	1.92t	10000G	ホーライ
V48コング	62.00t	120	2.11t	17500G	ゴード・フロート
フェアリィ	67.40t	130	2.30t	28000G	キャノンエッジ



次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



口袋妖怪可谓风靡世界的小精灵，《口袋迷》带你遨游口袋世界，最新动态，精彩专题，动画收录等尽收于此。赠品为主机口袋精灵包，还有非常珍贵的全球限量版皮卡丘掌机等你抽取。

口袋迷

■定价：18元 上市热卖中



一年一度，又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录，索尼PSP，任天堂NDS主机软件完整解析，权威详实。随机赠品PSP护腕或NDS头带。

2005标准掌机典藏

■定价：24元 上市热卖中



再现最终幻想大人气金色陆行鸟可爱造型，赠陆行鸟CD及陆行鸟乐园手册，限量大超值。另附九色陆行鸟只限邮购，详见本期《电玩通》广告。

金色陆行鸟

■定价：19.8元 上市热卖中



动新DVDMTV系列第二弹！收录20首值得珍藏的日本经典动画MTV，真正DVD品质。附增火影头带及神秘礼品，豪华外包装，弥足珍贵

动感新势力钻石DVD

■定价：24元 上市热卖中



4月1日第一版火爆上市抢购一空，互动DVD、经典生化系列双CD、简洁现代感的LEON吊饰。第2版LEON吊饰改为暗黑版，绝对酷。

生化危机4完美体验典藏（第二版）

■定价：25元 最后邮购机会



双VCD高达声优巨星玉置成实、尾浦由记、中岛美嘉、西川贵教等现场影像及写真集。赠品为拉克丝形象发夹，阿斯兰徽章及特制收藏匣。

机动战士高达SEED嘉年华

■定价：28元 7月10日发售



国内第一盘动画DVDMTV，弥足珍贵。收录日本最好的动画MTV，真正珍品。附赠钢炼十字蛇项链，优雅高贵。第三版上市，该出手就出手

动感新势力白金DVD

■定价：24.80元（第三版） 上市热卖中



本期重点戏是E3展现场亲历，PS3演示画面直击，包括沙漠地带，最终幻想VII，铁拳6等，XBOX360十余款影像大放送。CD为基力坦音乐精选。

电玩新势力（45）

■定价：9.80元 6月最新号

电子游戏软件
2005年第1～13期 9.80元

动感新势力
27、28期 9.80元

电子天下·掌机迷
第19期、21、22、24、26、27、29～36期 9.80元

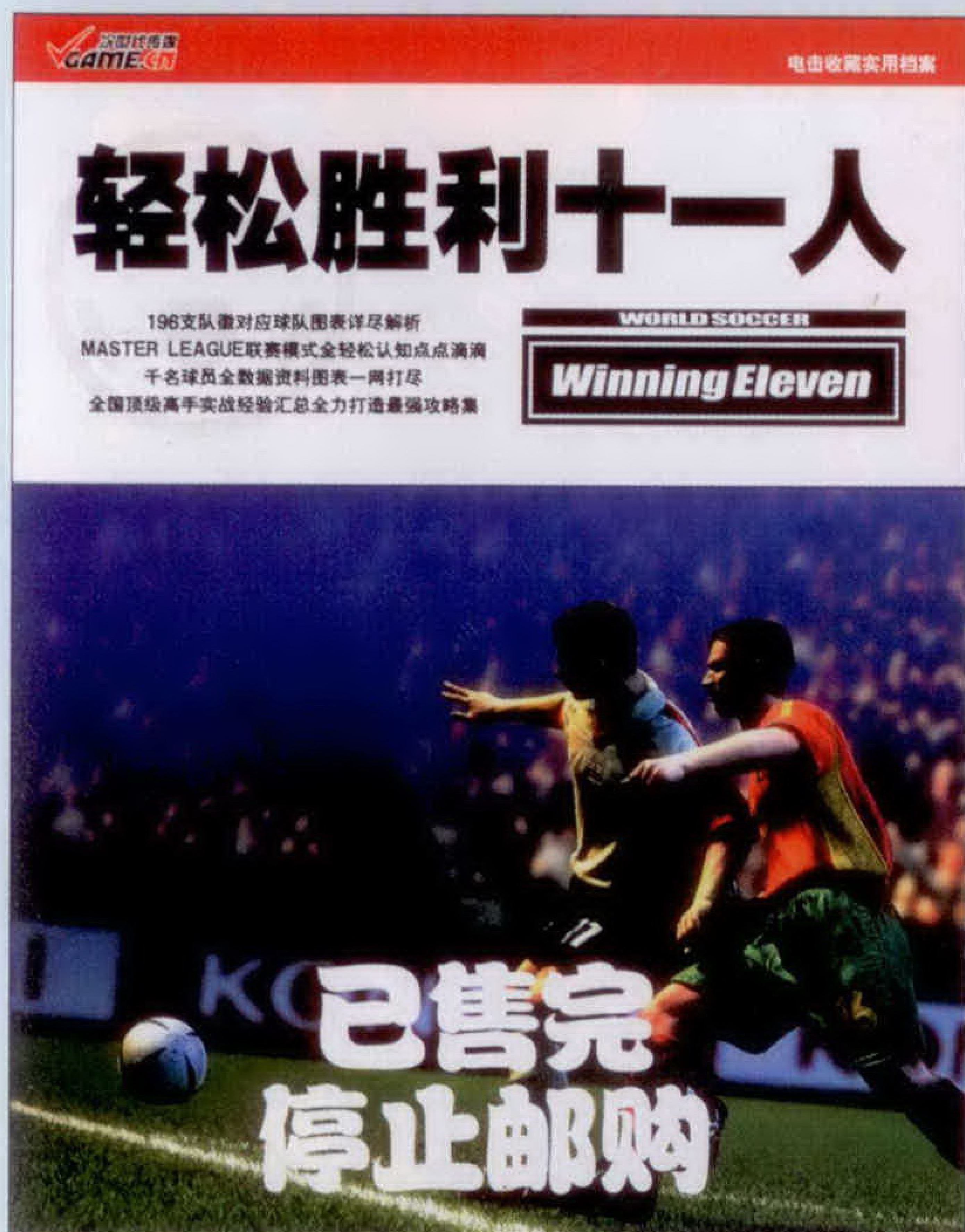
电玩新势力DVD
33～35、38～45期 9.80元

银时计至尊豪华版 99.00元
电软十周年纪念金币套装 149元
名侦探柯南主题歌精选集（少量）28.80元
电新蓝宝石MTV（少量） 9.80元
动新2004年合集（下） 50元
动新红宝石MTV 9.80元
游戏的设计与开发 50/57（精装）元
机动战士高达SEED嘉年华 28元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

原价16元的高达SEED吊饰只要1元钱

读者： 哇！1元钱？！我买100个！
次世代： 别急，只要买以下四种图书中的一种，再加一块钱，就可以得到一枚人见人爱的高达吊饰。而且图书还可以打6折呢！
读者：真的！6折+1元……邮费包装费呢？
次世代： 全免
读者： 太疯狂啦！我马上去邮局汇款。
次世代： 这是暑期库存大优惠，先到先买，售完为止。请注意下期杂志信息。



时间：即日起至售完为止





少量库存，先到先买，售完为止。





邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

生化危机4完美体验典藏

不同于第一版！第二版
赠 暗黑版特制
LEON 吊饰

第二版 少量库存
最后邮购机会！

只要有遥控器
我也一样可以玩生化4！





生化4互动DVD特典另外附送：

生化系列精美全彩互动手册
Leon专用合金吊饰一款（含挂链）
生化音乐编年史精选CD两张



1DVD5+2CD+手册+礼品
仅售25元！

邮购时请注明：“生化4典藏”
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

MOBILESUIT GUNDAM SEED FESTIVAL
~LINK在这个时代中~

全长两个多小时的现场晚会
完整收录主角声优、西川贵教、玉置成实、中岛美嘉、南里侑香、尾浦由记等巨星
如此珍贵影像，还不赶紧先睹为快！
拉克丝形象发夹、阿斯兰FAITH徽章，特制纪念收藏匣
精心打造，璀璨绚目，如此豪华赠品，还不赶紧收入怀中！



拉克丝
形象发夹



阿斯兰
FAITH徽章



金属收纳盒
独有LOGO



声优艺人
精美写真

机动战士高达SEED嘉年华

多重好礼，惊喜不断——『机动战士高达SEED嘉年华』你绝对值得拥有！



7月10日发售



尾浦由记　西川贵教　玉置成实　中岛美嘉　南里侑香　石田彰　田中理惠　保志总一朗

邮购时请注明"动新SEED嘉年华"　邮购地址：北京安外邮局75信箱　发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

VOL. 45

电新DVD

心动超值价 DVD+CD 9.80元

The Only Way to Enjoyment!

The New Power DVD

《电新DVD》VOL.45



光田康典&加藤正人『基力坦』音乐精选

DVDROM

天外魔境3 NAMIDA　精选MP3
XBOX360主题壁纸
沙迦系列手机铃声
浪漫沙迦　手机图片

E3® 2005 火爆现场亲历

6月最新号上市！

数十款次世代主机新作直击／两大连载相约完结／光田康典最新音乐CD

最终幻想VII：少年归来 最新预告放出！

两大连载相约完结：
恶魔猎人3全剧情（完结篇）
樱大战OVA－崭新的巴黎（完结篇）

"黄昏"主机再掀巨作高潮
塞尔达传说、新鬼武者、星际争霸：幽灵等

XBOX360十余款高清晰影像大放送
死或生4、失落奥德赛、幽灵行动3等

PS3大量演示画面现场直击
杀戮地带、最终幻想VII、铁拳6等

邮购地址：北京外安邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180（邮资免取）

游戏乐趣完全发掘 TOP-SECRET 绝对隐藏 秘技天地



现在是不是大家都开始使用不费脑筋的金手指啦？上期龙马可是用血与泪的教训告诉大家金手指的危害了呢！金手指大大损害了游戏的乐趣，使原本的高手退化为菜鸟，更使菜鸟没了金手指便对游戏失去了兴趣！好了，其实龙马发这些感慨的原因就是现在给秘技天地投稿的朋友越来越少，难道大家已经没有了钻研游戏的热情？不可能吧，为了证明自己对游戏的了解和钻研的深度，大家努力发掘游戏的秘技，然后大家一同分享吧。 □责/龙马

PS2 恶魔猎人3

日版 秘技实用度：★★★

★恶魔猎人3巧过隐藏关：

恶魔猎人3中的12个隐藏关都很有创意，按照正统打法必然要下一番功夫，可是该作可以自由选关，因此部分隐藏关靠技巧会过得相当轻松。

隐藏任务3：目标是20秒钟不落地，踩敌人头对普通人来说相当困难，所以建议先跳过去，一直打完第9关，干掉蝙蝠女，得到她变成的电吉他，再购买飞翔能力，再买几个紫色ORB提升魔力上限，回过头来打隐藏3——想在空中呆多久都可以，只要魔力足够。

隐藏任务4：目标是电梯顺利到达顶端，攻略上介绍的方法是踩着铁柱向上走，下来时敌人就消失，可是铁柱实在太细，对初学者来说难度不小。建议先通关，打出Heaven or hell难度，此难度下敌我双方都是一击死，所以在这个难度下打这个隐藏关，只要在电梯上不停放枪就行了。

隐藏任务7：规定时间内到达目标地点，只要魔力足够，对这部分地图又熟，变身魔人一直冲过去，不管敌人，时间绝对够。

隐藏任务11：穿过最疯狂的尖刺机关，只要看准漏出的空隙，不用闪避都可以过。要注意，正因为快，所以从上面空隙穿过时绝不能用二段跳，跳一下就行。

隐藏任务12：踩方块上跳，建议利用电吉他的飞翔能力，不仅不用担心会掉下来前功尽弃，而且在空中飞翔时会被上升和翻滚的方块带到更高，轻松加愉快。 北京 张振华

GBA 星之卡比 镜之迷宫

美版 秘技实用度：★★

★隐藏小游戏：

当存档达到100%时，就会出现隐藏小游戏“BOSS战挑战赛”。所谓达到100%就是进了所有的门，开了所有的箱，集齐了所有的收藏品。

吉林 刘宇轩

PS2 荣誉勋章 欧陆强袭

美版 秘技实用度：★★★★

★游戏中的小秘技：

游戏中先按SELECT键进入主菜单画面，之后按住L1和R1键再依次输入以下按键：○、○、←、△、○、X，这时屏幕左上角如果出现“Enter Cheat”玩家就可以输入以下密码得到不同效果。

玩家自杀一次：X、△、○、→、△、○

隐藏下方用户界面：○、↓、○、↑、△、○

杀掉纳粹军官：↓、L2、L1、↑、□

得到本关任务文件：↑、X、R2、R1、↑、□

游戏中不会被击晕：L2、R1、L2、L1、△、△

湖南 周忠霖

XB 横行霸道 圣安地列斯

美版 秘技实用度：★★★★★

$250000、满血、满装甲：R、黑键、L、A、←、↓、→、↑、←、↓、→、↑

增加通缉等级：B、→、B、→、←、X、A

锁定通缉等级：B、→、B、→、←、X、Y、↑

降底通缉等级：R、R、B、黑键、↑、↓、↑、↓、↑、↓

车辆可以飞：X、↓、白键、↑、L、B、↑、A、←

汽车可在水上行走：→、黑键、B、R、白键、X、R、黑键

所有车辆爆炸：黑键、白键、R、L、白键、黑键、X、Y、B、Y、白键、L

无限弹药：L、R、X、R、←、黑键、R、←、X、↓、L、L

无限生命值：↓、A、→、←、→、R、→、↓、↑、Y

自杀：→、白键、↓、R、←、←、R、L、白键、L

主角身材非常胖：Y、↑、↑、←、→、X、B、↓

主角非常健壮：Y、↑、↑、←、→、X、B、←

主角受到其他人尊敬：L、R、Y、↓、黑键、A、L、↑、白键、白键、L、L

主角非常性感：B、Y、Y、↑、B、R、白键、↑、Y、L、L、L

主角的车技非常棒：X、白键、A、R、白键、白键、←、R、→、L、L、L

游戏时间变为早晨：黑键、A、L、L、白键、白键、白键、X

游戏时间变为中午：黑键、A、L、L、白键、白键、白键、↓

游戏时间变为夜晚：黑键、A、L、L、白键、白键、白键、Y

主角从不饥饿：X、白键、R、Y、↑、X、白键、↑、A

武器装备1：R、黑键、L、黑键、←、↓、→、↑、←、↓、→、↑

武器装备2：R、黑键、L、黑键、←、↓、→、↑、←、↓、↓、←

武器装备3：R、黑键、L、黑键、←、↓、→、↑、←、↓、↓、↓

★以下为各种驾驶交通工具的秘技：

Bloodring Banger：↓、R、B、白键、白键、A、R、L、←、

Caddy：B、L、↑、R、白键、A、R、L、B、A

Dozer：黑键、L、L、→、→、↑、↑、A、L、←

Hotring Racer #1：R、B、黑键、→、L、白键、A、A、X、R

Hotring Racer #2：黑键、L、B、→、L、R、→、↑、B、黑键

Hunter：B、A、L、B、B、L、B、R、黑键、白键、L、L

Hydra：Y、Y、X、B、A、L、L、↓、↑

Monster：→、↑、R、R、R、↓、Y、Y、A、B、L、L

Quadbike：←、←、↓、↓、↑、↑、X、B、Y、R、黑键

Rancher：↑、→、→、L、→、↑、X、白键

Rhino：B、B、L、B、B、B、L、白键、R、Y、B、Y

Stretch：黑键、↑、白键、←、←、R、L、B、→

Stunt Plane：B、↑、L、白键、↓、R、L、L、←、←、A、Y

Tanker：R、↑、←、→、黑键、↑、→、X、→、白键、L、L

Vortex：Y、Y、X、B、A、L、白键、↓、↓

深圳 李沧廷

NDS SD高达G世纪DS

日版 秘技实用度：★★★

★所有Ex版面进入条件 ：

EX1	在第1话用バーニィ和クリス通信(交信)，第4A话结束后出现
EX2	在第5话时用セラ对シゲ通信
EX3	第7A话在6回合内过关
EX4	第7B话在6回合内过关（スペシャルオ会出现，前提是在之前的选项选第一个替シ－マ说话）
EX5	已经发生了X2剧情，并且选择Z路线
EX6	和上面的要求差不多

山东 刘自荣

GBA 罪恶工具A

日版 秘技实用度：★★★

使用TESTMENT：在标题画面下输入上、下、右、左、A，听到提示音即可。

使用DIZZY：在标题画面下输入下、下、R、L、R听到提示音即可。

EX模式出现：在标题画面下输入右、下、左、R、R听到提示音即可。 吉林 沈弘文

虚拟世界的真实定律

□文/转生之炎
□责编/唯夜



游戏人生，人生如戏，痴迷游戏的人，常常在一个恍惚间模糊了现实与虚拟的距离。不过这又有什么不好呢，至少在临近迟到的清晨，能够将上班路上的飞奔想象成一款竞速类游戏，也许因此就干劲十足；至少在手中工作堆积如山的时候，能够将一摞摞处理好的文件当做PUZ游戏消去的方块，于是就多了几分成就感；至少在并不美味的校园午餐面前，我们能够说服自己，不管什么，能够恢复HP就好。

游戏让我们的生活如此多彩，但不管哪一个世界，都有它必须遵从的规律，这就是所谓的“游戏规则”吧。尽管有时候我们会觉得它碍手碍脚，妨碍了我们的发挥，但所谓没有规矩不成方圆，没有了规则，那么也就不成其为游戏。

回头一看，其实游戏与人生，如此相近。所以，当遇到烂游戏时，不要大骂它系统龌龊，因为再烂的系统也有它存在的道理，也是许多人心血的结晶；所以，当遇到不合意的社会法则时，也不要怨天尤人，适者生存嘛——以上这段话是说给自己的。其实，游戏只是人类社会的一个缩影，不管它什么天马行空的幻想RPG，还是恶灵古堡的恐怖AVG，画面是虚幻的，可是游戏的道理和我们日常的生活颇有相似之处，这就是所谓虚拟世界的真实定律吧。

校园里的RPG定律

名词解释：RPG者，角色扮演游戏。从我们踏进小学大门的那一天起，这个漫长的角色扮演游戏就启动了它命运的轮盘。注定，我们大多数人要用到甚至超过人生四分之一的岁月去完成这个不可逆转的游戏——没有SAVE，没有LOAD，而结局是“开放式”的，每一个人都有不同的终点，同时，也将开始新的起点。年幼时，我们埋怨时间流动的缓慢；年长时，我们对它依依不舍；离开其中时，我们又不禁怀念起那段青涩岁月。

★★校园RPG定律之一：

寻找同伴也是任务，如果你不想被BOSS踩扁

像所有的RPG一样，刚踏入校门时我们的Lv总是很低的，这也是校园RPG的第一条定律。这时学校很像一个异常广阔的网络RPG，登陆游戏后，总是能看见熙熙攘攘的和自己一样的低级“勇士”，那情景颇似我们怀着激动、彷徨、兴奋等复杂的心情第一次踏进人生的课堂。在这济济一堂的同窗中，日后有人将成为我们亲密的朋友，有人将成为我们的对手，而更多的人只是游戏中擦肩而过的NPC。

你见过有一个人通关的RPG吗，没有，它的一大重要法则就是寻找你的同伴。想想RPG中名目繁多的“仲间”获得途径吧：一次小考携手作弊的成功（不推荐使用啊）、一次海阔天高的神侃、或者仅仅是兴趣相投……等等等等。

请相信这一条定律：同伴的作用能让旅程的痛苦减轻一半，快乐增加一倍，与此同时，前进途中获取的“友情值”还会计入通关成绩，没准以后还大有作用。

★★校园RPG定律之二：

“练级”是手段，“通关”是目的

就像RPG里没完没了的大战小战一样，校园RPG里数不清的大考小考一样让人头疼。为了那枚“通关证书”的顺利入手，身经百战是绝对少不了的。而且现代教学方案绝对能将这些大小战斗恰如其分地安插在它应该呆的位置，比如在你刚刚伸展四肢准备小小休憩一番的时候。

练级的过程枯燥是必然的，但想想，所有的Lv都是EXP一点点积累的成果，是自己辛勤劳动的结晶，想在这上面打小九九，就跟读别人的记录来游戏一样，除了一点点虚无的爽快外，对于自己提高并无帮助。当然，更不要指望会突然有金手指降临救你于水火。



★★校园RPG定律之三：

老师是重要的NPC，要善于利用

漫长的学习生活中，各科老师大可看作为你提供线索、将你引向胜利彼岸的NPC，上课时跟游戏主角学习作好笔记是必要的——不要过度信任你的大脑，这东西跟PS的记忆卡一样容量有限，而且还默认携带自动覆盖功能。当然，真忘了也不用怕，老师是最敬业的NPC——想想你在RPG中迷失了行进的方向时该怎么办，当然是毕恭毕敬地再次请教NPC大人了，不厌其烦是所有NPC大人共同的优点。

老师是重要的NPC，因为，当访问的数量和频率达到一定水平，说不定还能开启名为“小灶”的隐藏线索，呵呵，这可是有感情的NPC呀。

★★校园RPG定律之四：

可怕的不是最终BOSS,而是隐藏BOSS

我想，将高考作为校园RPG的最终BOSS应该不会招至太多人的反对，虽然此BOSS近年来实力已大幅度削弱，但我始终不能忘记曾经度过的那个黑色7月。不过，仿佛是为了和近年来几乎所有RPG一起“缩水”的剧情相匹配，高考的时间也顺理成章地提前到了6月。相反地，高考之后的研究生考试倒异常火爆起来，大概是毕业“勇士”日趋增多，所以需要更强大的“隐藏BOSS”来证明实力。但要明白的是，这并不是证明实力的唯

一途径。

所谓条条大路通罗马，RPG也有很多种玩法。

办公室里的SLG法则

名词解释：SLG者，战略游戏也。如果说校园是一出充满友情、余味无穷的RPG，那么踏入职场，就犹如进入了一个名为“社会”的巨大SLG中。老人们说，回肠荡气的故事是属于年轻人的，而职场多的却是智勇的较量。SLG游戏中，每个人都有它适合的“职业”，都有跳不出的框框条条，若达到了更高的层次还可以“转职”。这款人生的游戏将我们在RPG中勇闯世界、仗剑天下的角色彻底颠覆，取而代之的，是遵从指令一步一步地前进的循规蹈矩——这，就是社会游戏的法则。

★★办公室的SLG法则之一：

不协作就无法生存

从我们踏进办公室的那一天起，就意味着应该脱下勇者的装扮了。玩过SLG的人都应该有觉悟，SLG里没有绝对的主角，即使有，那也是剧情意义上的。即使你曾经单挑过一条恶龙，或者曾经一个人实现百人斩，但是，自从你走进办公室的那一天起，你就得说服自己转变成一颗螺丝钉。

听起来是有点英雄气短，但你必须记得办公室的第一条SLG法则：不协作就无法生存。

职场没有个人英雄主义，如同在SLG里，就算你是主角也无法独力战胜全部的敌人一样。你必须依靠你的“同事”们，有可能你会对他们的能力或者“职业”不屑一顾，但是有的时候你却不得不接受这样一个事实：你认为最没用的角色却往往在意想不到的时候发挥了意想不到的作用。所以，SLG里没有绝对的废物，办公室里也没有。

★★办公室SLG法则之二：

在合适的位置上做合适的事

仅仅是协作还不够，那只能表明你掌握了SLG的基本“操作”，但想凭这一点胜出还是很难的。如果你想做一个SLG的高手，成功地玩好办公室里的人生SLG，那就还有第二条法则：在合适的位置上做合适的事。

听起来好像很简单——当我们上手一款游戏时，通常很快能判断出什么职业适合干什么——比如《火炎之纹章》，这款代表性的SLG里充满了丰富的角色职业：比如剑士、魔法师、盗贼、舞娘、吟游诗人等等。游戏时，我们总能恰如其分地给他们分配自己的工作：让剑士与攻击力高的敌人对砍、让魔法师远距离干掉对手、让盗贼去窃取需要的道具、让舞娘和诗人充当后勤部队……而办公室里我们同样应该认清自己的位置，如果你是个魔法师，就不要硬抢剑士的工作去和对手拼肉盾；如果你是个后勤人才的话，就不要去第一线坏事。

如果你硬要无视SLG的游戏规则，那么轻则给同伴们带来为挽救你的错误而制造的多余成本，重则让操纵着这款SLG的“玩家”将你“雪藏”不用，可怕吧。



★★办公室里的第三条SLG法则：

严格按“攻略”办事

在RPG的世界里，我们不妨自由地施展自己的才华，有多大劲使多大劲，标新立异的打法总是能得到同好们最认真的敬意；但在职场的SLG中，请收起这种态度，更多时候你得学会按部就班，急也没用。要知道，在SLG中，决定谁先谁后的往往不是角色的速度，而是“操作者”出于全盘考虑后所下出的指令顺序。即使你有着超越别人的速度，也别急，还没有轮到你出击呢——仔细想想这也没有什么可郁闷的，SLG里，如果你手下的角色不顾你的安排盲攻一气会有什么结果呢？那可是意味着全盘计划的瓦解。

所以，办公室的SLG法则告诉我们，如果我们真的有比其他角色更快的速度，与其抢先行动，不如偷得半日闲情。难道你没有看见，在一款SLG游戏的某一个时段中——行动的总是少数，而休息的总是大多数吗？

恋爱马拉松的AVG公理

名词解释：AVG，字面翻译为冒险游戏。人生总是在不断的冒险中前进，而感情无疑是其中最大的一桩。当然，如恋爱AVG般诸多MM缠身的艳福大家最好不要想了，但同时正如恋爱AVG中无休止的选项一样，人生也永远面对着无数的岔路口。你和她本是一条平行线，在偶然的偏离轨道，你们相遇，于是游戏begins，这无数个人生的选项，交织出未来的结局。

★★恋爱马拉松的AVG公理之一：

完美结局只存在于梦想中

离开校园的RPG，玩懂职场的SLG，接下来大家就该把目光都投向人生中最重要的一环了——喂，不要用那么色迷迷的眼神好不好——说穿了就是，当心仪的那一位陡然映入眼帘，人生的另一场游戏就拉开了它的序幕，这就是恋爱马拉松的AVG。

在游戏里，我们可以一遍一遍地追求自己心中的女神，还有尝试挑战各种隐藏人物——然后被制作者精心雕砌的结局感动得一塌糊涂。女孩们是如此善良、如此可爱；世界是如此美好，即使有邪恶，也会有如真宫寺樱一样美丽而正义的女神率领众人一跃而出大喝一声披荆斩棘……但是，现实中我们发现世界是如此的不完美：金钱、地位，或许都成了左右爱情的砝码。当然，也没有“完全攻略”可以辅佐，任何选择只能做一次，当你同时站在两个MM面前时，也不用指望有“二周目”可以包揽秀色。但是如游戏中一样，你得不停地修习各种可能令你厌烦的指令。

你需要明白一点，所有的童话都是在王子和公主过上幸福生活后戛然而止，之后的故事，谁也没有提——而这就是生活之于游戏的差别。

★★恋爱马拉松的AVG公理之二：

虽然不能SAVE，但没有人阻止我们重头再来

正如恋爱AVG游戏的没落一样，真爱也逐渐淹没在这个世界车水马龙的喧嚣和利益的权衡中。人生不能像游戏一样SAVE是件令人头疼的事，确实，失败了不能LOAD，但没有人阻止我们重头再来。重新开机，寻找新的目标与旅程，所有人都是在一遍遍的失败中成熟的。恋爱是场AVG，而不是RPG或者SLG，RPG和SLG中的失败也许算得上真正的失败，而对于AVG来说，GAME OVER是不存在的——所以我们最终得出一个道理，恋爱游戏没有真正的失败，也没有真正的结束。

~后记~

我们说，游戏人生，人生如戏，既然进入了这个巨大的轮盘，那么要玩就玩个酣畅淋漓，了无遗憾。有什么游戏能比得人生更加波澜壮阔呢？当然你可以选择平淡一生，如NPC一般按部就班，但是，这无疑也浪费了作为“玩家”一生中最大的“游戏机会”。

突然间想起了SE公司出品的“富有街”，窃以为，这款集合了“最终幻想”与“勇者斗恶龙” 系列中角色的游戏，以最简单且明快的方式阐述了人生！



罗技超级力反馈天驹方向盘评测

作为最优秀的赛车游戏，《GT赛车》(Gran Turismo)系列一贯以“模拟真实”作为自己最大的特点。但是有一点不可否认的是：无论游戏做得多么好，使用手柄操作的话就永远不会达到“真实”的要求。

想要完美体验赛车的快感，一款优质的方向盘是不可或缺的。提到PS2主机外设的品牌，尤其是赛车游戏方向盘，就让人不能不想到罗技。如果你是一个赛车游戏迷的话，就肯定知道大名鼎鼎的Logitech Driving Force方向盘。它是由罗技与SCE以及《GT赛车》系列的开发小组Polyphony Digital合作设计制作的，可以说是专门为《GT赛车》量身定做。由于它和《GT赛车》的密切关系，所以也被称为GT Force。这款方向盘在2001年配合《GT赛车3》同期上市，获得了玩家的一致好评。它的行货版本也已经在我国发售，并且被命名为“罗技力反馈天驹2代”。

2004年底，《GT赛车》系列的最新作第四代发售了。比起前作来，它不仅仅在画面、音效上有所提升，也在操作、手感等方面有了更大的进化，这当然对操作设备也有了更高的要求。罗技也迅速推出了全新版本的Logitech Driving Force Pro方向盘，简称GT Force Pro，很多赛车游戏玩家恐怕对它已经垂涎已久了吧！恰好，就在6月6日，罗技正式宣布了在中国大陆市场发售这款方向盘的消息，并且将它的中文名称定为“罗技超级力反馈天驹”，笔者也第一时间对它进行了一番测试。

部件外观

GT Force Pro最早是于去年12月在日本与《GT赛车4》同期上市的。其实它早在几个月之前就已经在中国大陆地区正式亮相——在4月份的上海国际汽车工业博览会上，罗技就向赛车迷们展示了这款方向盘并且宣布了发售计划。选择汽车博览会的时机来发布这款方向盘，把它与真实世界中的那些名车相提并论，足以说明罗技对这款产品的信心！确实，从将它拿到手里的那一刻开始，你就可以感觉到它的“货真价实”。



让人第一眼就注意的当然是方向盘中心的铝制“GT赛车”标志。经过精细打磨的金属标志质感十足，大气高贵，显示着这款产品的“名门血统”。



方向盘直径约24.5厘米，采用硬质橡胶制作，接近于真实的汽车工艺材质，比起一般的游戏方向盘的塑料构造来手感实在是要好得太多了（小声地说：要是真皮的就更好了……）。方向盘中央的控制面板上排列着PS2手柄上的所有按键，包括十字键、○△□×功能键、L/R功能键、Select/Start键等等，甚至包括了L3、R3键。乍一看好像没有L1/R1键，不过仔细一找原来它们隐藏在方向盘的背面，当你手持方向盘的时候可以很舒服地按到这两个键。



设备的主体部分是磨砂塑料结构，采用弧度适中的流线造型，看上去做工非常精细，接口处都打磨得非常光滑。在主体部分的“脊背”两侧，露出了两根六角形的固定装置调节杆，操作起来非常方便，但是又没有破坏设备的整体美感。靠右边则是档位拉杆。GT Force Pro提供了两种换档方式以供选择：使用档位拉杆更接近于一般的民用车辆，而方向盘背面的L1/R1键则适用于F1赛车。主体部分连接了三条电线，一条是USB数据线，可连接至PS2主机的USB接口。右边的两条其中之一是电源线，而另一条连接至脚踏板部分。脚踏板上设置有刹车和油门。

另外，此次笔者获得的GT Force Pro产品包装中包含有两个电源适配器，分别用于110V和220V，不知道在正式发售的版本中是否也是这样呢？各位小心不要插错了哦。

技术细节

相比GT Force，GT Force Pro最大的改进就是将方向盘的回转角度由200度提升到了与真实车辆相同的900度（2周半）！这在家用游戏机方向盘上是前所未有的设计。之前的各种游戏机方向盘转动幅度都在300度以内，而一般的街机用方向盘则是可以无限制转动，并不真实。900度回转的功能需要游戏软件的支持，大家可以参看本文后附的支持游戏列表。对于较老的游戏，GT Force Pro则可以用200度回转的模式兼容运行。这两种模式可以自动检测，不需要玩家自行切换。方向盘中央的控制面板靠上面的部分由两个绿色指示灯，左边的指示灯表示方向盘处于工作状态，右边的指示灯就是表示方向盘的回转模式，当绿灯



亮起时表示它运行于900度回转模式下。方向盘主体部分采用了双钳式固定装置，可以很方便的固定在厚度不同的桌面上。罗技还提供了单独发售的底座，可以将方向盘放置在腿上使用。

脚踏板可能是大家关心比较少的部分，但脚踏板质量的好坏同样也密切关系到驾驶赛车时的感觉。GT Force Pro的两块脚踏板比起真实的赛车来要稍微松一些，不过踩踏感觉还是相当舒适的。脚踏板的底座下镶嵌有软橡胶块，可以起到防滑的作用。笔者将脚踏板放在非常光滑的瓷砖地面上测试了一番，非常吃惊地发现即使在这种地面上脚踏板的稳定性仍然非常好，这样你就可以专注于游戏而不会被脚踏板的滑动而影响心情了。

游戏实测

第一款被拿出来测试的游戏当然就是《GT赛车4》。接好设备并且打开PS2进入游戏之后，方向盘自动左右旋转了几周，表示正在检测。果然，控制面板上的转动模式指示灯亮了起来，表示方向盘进入了900度回转模式。笔者首先进入驾照模式跟着教练车慢悠悠地转了几圈，由于速度不快，方向盘的性能并没有完全体现出来，不过仍然能够感觉到方向输入的精确性。根据罗技提供的技术资料，GT Force Pro的传感部分从GT Force的机械式改为了光电式，因此精度有比较大的提高。



接下来，笔者急不可耐地挑选了几条更加复杂的赛道，并且将车速提升到100公里以上。此时方向盘的力反馈效果就明显地体现了出来。当你行驶在不同路面上时，各异的震动感都会通过方向盘传递到你手上，令你感觉到身临其境。而更加富有真实感的当然是方向盘对动态的模拟。当你将赛车的速度提升到200公里以上的时候，你会发现方向盘越来越难以控制。与此同时做出过弯动作的话，从方向盘上会传来极大的力度，仿佛有一只无形的手阻碍着你控制轮胎的运行方向。如果动作过猛，方向盘甚至还会进入“死锁”状态，你会感觉到车身完全失去控制的滑行起来，那种逼真的感觉让你几乎想要从座位上跳起来。看来即使是玩游戏也应该系好安全带才行！这比起用手柄操作时不管做什么样的动作似乎都没有区别的感觉是截然不同的。至于山地赛道就更加夸张了，方向盘就像是在你手中跳动一样，你必须费尽力气才能勉强控制住它。山地技术本来就一塌糊涂的笔者这下更加是无所适从了，哎，看来用先进的设备也未见得是一件好事啊！（笑）

接下来用什么游戏进行测试呢？说实话，在《GT赛车4》有了优秀的表现，GT Force Pro已经不需要用其他的什么游戏来证明自己了。不过为了测试它的兼容性，笔者还是拿来了《火爆飚车3》（Burnout3）的PS2版本。这款游戏和《GT赛车》游戏不同，并不完全追求真实模拟，而是以夸张的速度感和火爆的撞击感而闻名。在笔者的心目中，它的趣味性比起《GT赛车》来有过之而无不及。进入游戏后，GT Force Pro自动进入了200度回转模式。在这个游戏中，方向盘背面的R1键用于发动“喷射槽”，由于手持方向盘的时候可以很舒适地按到R1键，所以使用起来相当方便。即使在最紧张的时刻，也不会造成手忙脚乱的感觉。而方向盘的力反馈系统在这个游戏中更加得到了淋漓尽致的体现，当你驾驶赛车撞得腾空而起的时候，方向盘会完全不听你使唤地左右旋转，并且剧烈地震动。这样的感觉，绝对是你用其他设备所无法体验到的！



电脑兼容性

GT Force Pro使用的是USB通用总线接口，这不由得使我们想到将它应用在电脑平台上的可能性。尽管这款方向盘是为PS2主机上的赛车游戏量身打造的，但是如果能再增加一项新的用途的话，我想没有谁会反对吧！大家知道，安装电脑设备最重要的就是驱动程序了，那么对于这一款方向盘有没有合适的驱动程序与之配套呢？令人高兴的是，我们在罗技的官方网站（www.logitech.com.cn）上找到了一个对应“罗技力反馈天驹二代”（也即是GT Force）的驱动程序，名为Logitech WingMan Software，最新版本是4.40。这个驱动程度是自安装的EXE文件，大小约为8.5兆，对应WINDOWS 98/2000/XP等操作系统，并且有英文、简体中文、繁体中文等语言版本可供选择。它是否能够兼容GT Force Pro呢？马上来试试看吧。



下载并且运行驱动程序之后，便出现了一个导航界面。根据提示将GT Force Pro的USB接口连接至电脑，WINDOWS自动提示找到了新硬件，并且安装好了驱动程序。此时导航程序也自动检测到了方向盘，但是只将它辨识为Logitech Driving Force，而不是Logitech Driving Force Pro。这也是我们意料之中的结果。看来想要对GT Force Pro提供完全的支持的话，只能期待新版本的驱动程序了。在硬件检测的过程中，方向盘也自动回旋了两周，这与将它接入PS2时是一样的。然后需要对方向盘进行校准。按照安装程序的提示，首先将方向盘向左右两个方向各旋转到尽头，然后再将方向盘置中，最后再反复踩踏刹车和油门数次，校准程序便完成了。



接下来是方向盘测试，安装程序中出现了一个测试窗口（如图）。这个窗口中共有四个测试区，分别是方向盘、视角、刹车和油门。转动方向盘或者踩下踏板，相应的测试区就会有所反应，你可以很直观地看到设备是否运行正常。不过由于驱动程序只将它辨认Driving Force，所以不能提供对900度旋转的支持。除此之外，按下某些按键，方向盘还会按照预置的效果做出力反馈反应。例如按下〇键，方向盘就会做出汽车行驶在木制桥梁上时那种颠簸不停的效果；而按下L1键时则会做出汽车发动时引擎剧烈震动的效果。亲身体验一下，是否感觉到非常真实呢？

在电脑平台上，优秀的赛车游戏其实也是很多的，例如著名的《极品飞车》系列。虽然它也有家用游戏机版本，但如果你有一台配置不错的电脑的话，效果比起游戏机版来说可是要强不少的哦。我们也测试了GT Force Pro在这些游戏中的表现，同样获得了不错的效果。由于篇幅方面的限制，就不在这里详细说明了。

总体评价

GT Force Pro果然名不虚传，整个测试结果是非常满意的。设备的整体外观十分高贵，做工精细，可以说令人“一见倾心”。方向盘面板上的功能键配置齐全，而且位置设置合理，操作起来十分方便。双钳式固定装置和脚踏板的防滑装置这些细节方面都相当体贴。在实际游戏中表现出来的手感也可以得到很高的评价，方向输入极为灵敏，力反馈装置力度十足，独有的900度回转设计更是赛车迷们的福音。唯一阻碍你购入它的原因可能只有一个：1399元的价格，这对大多数玩家来说都不是一个小数目。但是不管怎么说，“工欲善其事，必先利其器”。就像Real Arcade Pro摇杆之于格斗迷一样，想要成为一个赛车游戏高手，这款方向盘绝对是你的首选。

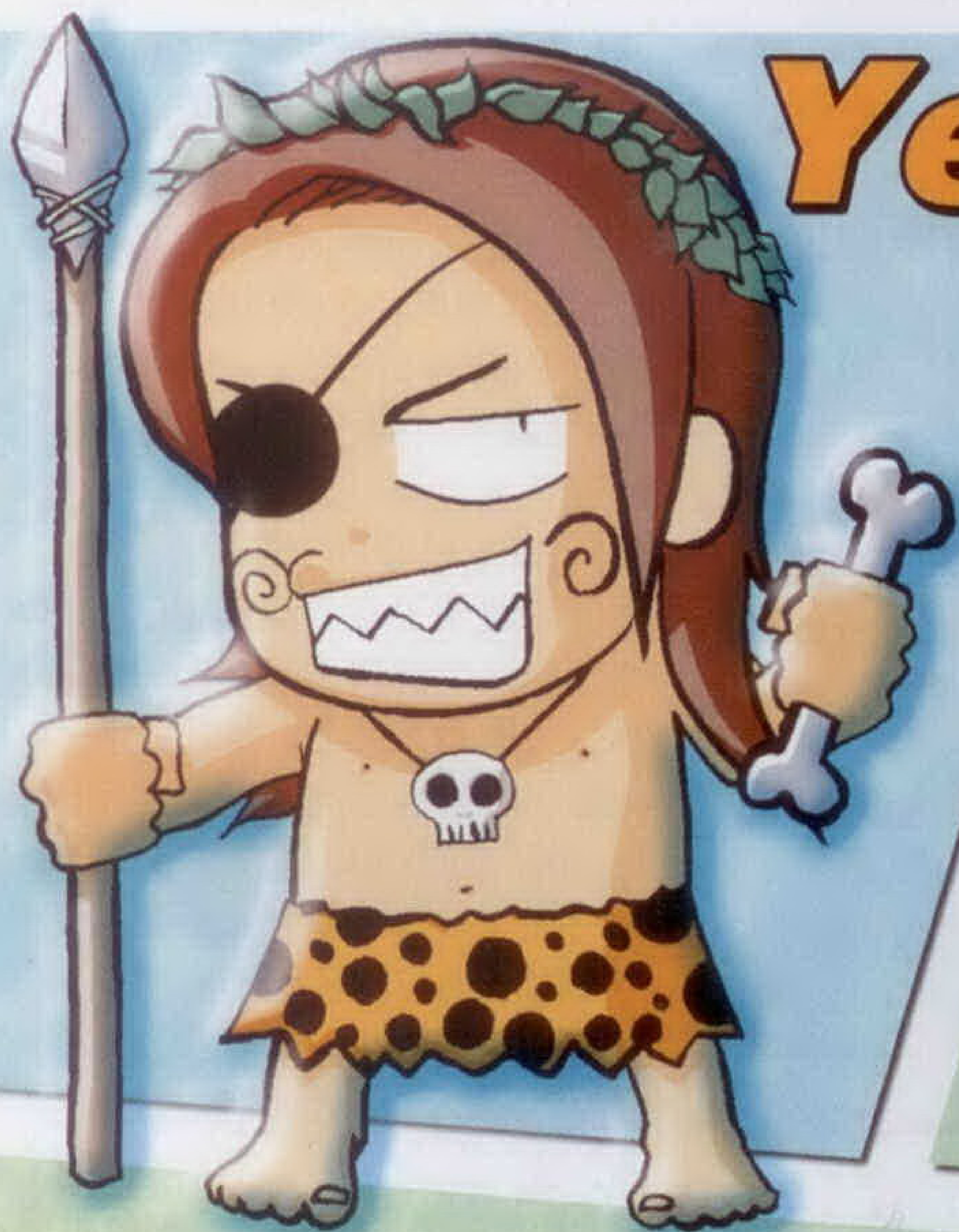
附表：支持900度回转的PS2游戏一览

游戏名	英文原名	游戏厂商
Flatout	Flatout	Empire Interactive
GT赛车4	Gran Turismo 4	SCE
湾岸赛车3特别版	Midnight Club 3: Dub Edition	Rockstar Games
极品飞车：地下狂飙2	Need For Speed Underground 2	EA
理查波恩斯拉力赛车	Richard Burns Rally	EA
街头赛车辛迪加	Street Racing Syndicate	Empire Interactive
实战赛车：毁灭前夜	Test Drive: Eve of Destruction	Atari
托卡赛车2	TOCA Race Driver 2	Codemasters

□文/Cash 责/荇菜

闯关族的家·第一百六十一回

□主持/唯夜



Yeah, C'mon! 野性的季节!

这炎热是不是让你觉得无处可逃？外面和心里都好像着了火，这个时候不要烦闷地躲起来，天气热，我们就要比它更热；外面有火，我们就要把心里的火都发泄出去盖过它。Ya-ho！假期来了，放纵吧！——多么奇妙的字眼儿。

12期的漫画贴纸赠品得到的反馈还真是踊跃呢，而之前说的"超值大奖"也已经决定了哦——我们会选出两封最优秀的来信分别赠予全新正版高品质的PS2游戏！而此外还会从商城中挑选出精美礼品馈赠给更多参与这次活动的读者。只是要注意，这次的评选可不是随机抽取，是要看你演绎的故事或是编排的台词质量如何，众人之中最好的才会获奖哦。不过现在就开始评选还是不够公平的，很多人可能还在犹豫，也可能他们的信还在路上，所以考虑种种因素之后，我们会在第16期上公布最终的评选结果。

来自北方工大的"孤独的狼"，谢谢你对Game Bar的支持，这段时间来你的投稿叶子都收到了，虽然客观地来讲还需要再努力，但我可以感受到这份热情，继续加油吧！

上一期的NAMCO×CAPCOM，由于游戏本身素质平平，再加上其流程太过繁长，会无谓占用过多页码，所以综合众多读者意见和种种考虑，连载中止，还请理解见谅。

叶子的话很跳跃，不过看多Game Bar前言应该很适应了吧？

以上



四川宜宾 秦培茂 我特喜欢"家"，每次看到里面各位读者的信就有种说不出的感觉，还有就是小夜子整风哥的插画，有的真的是太搞笑了。还有在"家"中看到了几位宜宾的读者，感觉兴奋极了。我原以为宜宾这小城市寄去的信不容易被看到，但看来还是有希望的嘛(笑)。对了，你们是不是每封信都要看呀，是的话还真辛苦呢（我在精神上支持你们）。



除非信被China邮政吃了，不然我们当然会看到啦；不论身处何地都是"家人"，一定要坚信这一点。

给家的每一封信我都会看的，这段时间来阅读量越来越大，说句老实话，是挺辛苦的。不过吗，读着每一封信的时候，都感觉仿佛是一个人坐在我的前面，或激动、或恬淡、或喜悦、或忧伤地对叶子说着话，能得到如此真实的生活和感悟，是一种幸福。

贵州贵阳 大鹏 也许真的是失去了才能懂得拥有，因为工作需要出国学习半年，虽然有意甲可看，但身边却缺少了最熟悉的厕所读物，一想起来就觉得可惜。不过我已经吩咐我女朋友，在我外出期间，每期电软必不能放过，统统买回放好，静待我归来。哈哈！不过还好，在国外也可以上网回"家"，庆幸、庆幸！

嗯，等你回来后，看到自己在家中的留言，不知又会有怎样的感触呢？其实有时只是一些平实简单的文字，但就在无意中链接上了自己生活中的某个点，过段时间回过头再来看，就会收获种种不同的滋味；点滴积累起来，我们就在成长。我有时就会翻出一些自己以前的文字，看的时候仿佛在读一个过去的自己，有一种在照镜子的别样感觉。

广西龙州 ??? 我们这里是个小县，虽不算太落后，但像我这样的人几乎没一个不玩网游。PS2、XBOX、NGC是什么他们一无所知。我那个县全县20多万人，我敢说算我在内拥有PS2的不超过10人。其实我写这封信的动力是源自于前段时间电软game bar里的一篇文章："我们边城游戏人"。

看了那文章后自己颇有感触——我不正像文章里的主人公吗？甚至连经历都和我一样。

其实有不少读者都说，那篇文章使他们产生了共鸣；原文虽然比较短小，但看得出带着生活的真实感触。不过从这些来信也可以看出，我们很多TV Gamer还在"孤独战斗"，革命尚未成功，大家还需努力啊。所以这个时候，交流就显得尤为重要了，有时候一封随意的来信对一些人来讲都可能是一种鼓励，这会让他感受到自己并不是孤单一人。



难道是我记忆出错了？

陕西西安 白夜 有个小疑问，就是158期"龙哥热线"里有"火纹"系列全作品一览，怎么其中没有PS平台的呢？我以前真的在PSone上玩过，我敢保证那一定是火纹，怎么搞的？麻烦一定告诉我。



"火炎纹章"是任天堂本社的作品，你觉得它会在索尼的主机上出现么？

PS上那个貌似火纹的东西，其实就是"泪指轮传说"。它正是当初火纹系列的原制作人跳槽后的独立作品，由于制作惯性也好，出于为原创作品提高名气的考虑也罢，总之这款泪指轮由里到外都做得非常像火纹，其实单就系统来说，简直就是火纹。当初为了扩大影响和保证销量，游戏的宣传策略甚至都直接提及与火纹系列的关系。

但这毕竟不是火纹，人家有版权注册，而泪指轮也因此惹上了"抄袭"官司。这官司缠绵数年，其实也就是前段时间才有结果：法院判决任天堂获得巨额赔偿，但同时并没有禁止泪指轮传说的继续销售。

最近的"贝尔威克传说"正是泪指轮的续作，这一次的游戏系统作了大幅调整，你基本已经看不到火纹的影子了。

上海 小薛薛 我接触电软的时间并不长，才半年多，所以请问隔壁那位"龙哥"是个什么样的人物？也是众小编中的一位吗？厉害，真的厉害，从游戏攻略到各类主机的日常维修与保养，再到游戏界的最新行情……可谓无所不知，神了！



隔壁的龙哥可是神龙见首又见尾的，他当然是编辑之一啦，不过的确强，连我们每期也都要先看热线以提高知识和觉悟，不时有什么问题也要先问他。所以如果你有什么游戏的相关问题，找他没错啦（但毕竟是隔壁，信投到我这里来也是常有的事……）。其实叶子最感兴趣的是他每期给自己加的头衔，看起来感觉生活好丰富的样子，再看看自己，好可怜……

广西贺州 无命踩鞋 在158期的编辑手札中终于看到风林露脸了，好久都没有见到他写的东西了，风林一直是我最喜欢的电软编辑，希望叶子代我向他问个好吧。

星战前传3的电影众编辑是否会去看？不看肯定会是一大损失啊！

真的吗？你确定自己好久都没有看到他写的东西了？叶子偷偷地告诉你，他经常都有写的，只是不太容易发现罢了——看东西不要只看表面哦，如果想知道的话，自己去书中仔细地找一下吧。我的提示只能到这了，不过可以再奉送一条：闯家里你就不用费劲找了，都是我写的（这个死木头……）

至于星战电影吗，本来是一堆人嚷嚷要去看首映的，结果仔细一琢磨，半夜12点……第二天上班还有一堆事儿等着呢，于是只好无奈放弃。这次的前传3声光效果不错，不过为了跟之前的作品达成衔接，两个半小时内挤了太多的事情，显得就有些局促兼顾此失彼了。



辽宁大连 Be 我真的很希望，至少是现在希望自己将来也能和你们一样，为全国的电视游戏玩家服务。在家中看到了你们的招聘广告，我的日语没问题，而作为一个铁杆玩家来说，对游戏的了解和热爱更是没问题，但是……文采这方面,小弟我就不行了。一定要文章写得行云流水才行吗?我在学校可一直是作文菜鸟啊。还有，你们不需要英语人材吗？嗯，最后呢,还是祝闯家越办越好,木头哥和唯夜姐身体健康!

"行云流水"并不是绝对的标准，再说这个词听起来更像在说散文，关键在于能否做到严谨翔实。文采这个东西要靠后天锻炼的，觉得有兴趣就给自己一个机会试一下，不要随意给自己定型吗。英语人材当然也需要，但现在是亟待补充日语高手。

陕西西安 尚冰 游戏给我们带来了什么？仅仅是那一丝的放松和休闲的娱乐吗？至少我不这么认为。我倒是觉得它是一个理由，一个把亲朋好友聚起来的理由。

也许像我这种可能连"伪非"都算不上的"玩家"，根本没有资格谈游戏，但是我和像我一样的玩家对游戏都有一种执着、一种热爱。我们玩得水平不高,但我们在享受；我们在享受的不只是那一丝的放松，更多的,我们享受的是那样一种相聚在一起的气氛,那种相视而笑的感觉。而有时,我忽然觉得——游戏也许是一种精神。

把想说的说了出来，舒服多了。最后祝家里的兄弟姐妹健健康康的，也祝叶子精神越来越旺盛！

玩游戏不需要资格，很多时候我们的确是在从中获取轻松和休憩，不过并不限于游玩的那个时刻，你说的这种"精神"，其实就是游戏的一个延展性意义，多年以后，即便天涯海角，也会彼此铭记。



"喜欢JAY的封面,爽!"

——四川雅安 谢鹏

江苏徐州 周羽飞 我在上初三，距中考也很近了，这是我人生之路的第一个分叉点，可谓稍有不慎，便是如同变为了两个截然不同的人。因此，我也非常好奇各位电软小编们的成长之路，想以之作为参考乃至目标。

我们的成长？说起来也平淡无奇，在现实的磕磕碰碰中就学会了各种事情。

模仿一条别人走过的路就没有意思了，人生的乐趣就在于自己摸索啊，这其中肯定会有坎坷，而我们要做的就是在摸索中学会，这些坎坷也是乐趣的一部分。

安徽淮北 靳阳 不知道什么时候电软能搞个著名游戏人物设定集呀……天天看别的女生翻漫画的设定集，而我通常只能很偶然地发现一些华美的游戏设定图。对于金子一马和小岛文美的人设图在电软上的出现次数，我只能用"哭"来形容。通常都是攻略上夹缝处或某一角落出现一张，然后我再很小心地看看背面……还好没什么大碍，于是我剪！



嗯，游戏跟动漫画毕竟还是不同的，在动漫画里，画家的成果同时也就是我们的第一欣赏要素；而游戏中的人设主要是提供一种"概念性"的东西，更多是拿给设计开发人员看的，使其明白最终要做成一个什么感觉。我们在游戏成品中看到的人物形象，其实只是设定工作中的一部分而已。所以从这个角度来说，很多后台资料不是那么容易得到的，很多设定画师更是默默无闻，能混到使我们"耳熟能详"的地步其实没几个。不过说起来，喜欢金子一马那诡异风格的人可确实不在多数，尤其还是个女生，真的很少见哦，不知你对"女神转生"系列的游戏感觉如何？

内蒙古乌海 竹子 说说家吧，我没看过木头主持时的家，也不知以前的家是个什么样，我只知道现在的温馨、清纯、有活力，搞笑而不缺少思想，嘻嘻哈哈的同时也很稳重，有恶搞也有感动……

但我听到有人说："家变得沉重了。"是吗？我把连着五期的电软都找出来，把家翻了一遍，发现，家真的沉重了许多。80%都是对生活或工作的感悟、回忆。而轻松的元素减少了。当然现在的家我也喜欢，觉得有了更多的内涵；而搞笑的我也喜欢，它可以使人变得非常轻松，希望叶子可以把二者平衡一下。

现在的这个"家"，是大家真性情的反映，叶子更多的是起一个组织作用。怎么说呢，就像游戏一样，轻松恶搞是一方面，而另一方面，我们也常常期望从中收获一些其它的心情，不是吗？我们的家是闯关族的家，是游戏者的家，仔细想想，其实我们是很特殊的一群人，在幻想和现实间穿行，那么其中产生的种种喜乐哀愁，都应该有一个挥洒的空间，我想这就是家的意义所在吧。





很多读者来信说
希望通过"家"交友
不过现在家的风格
是不适宜登这些信息的
大家可以登录我们的论坛
www.magiczone.cn
在那里
自由寻找志同道合的朋友

云南楚雄 常晓阳 一直想在书中找点BUG，结果翻着翻着，还真找出来了。11期点评中大象对“翡翠帝国”的评语那整整一段话，竟然……竟然与叶子在第10期的点评中对“DOOM3”的评论一模一样，我没话说了……

还有一个很无耻的问题问一下叶子：最近我正在筹钱准备买SP，问一下叶子除了大墙画廊之外，还有什么栏目有稿费啊?

叶子最近在玩什么？对了,有没有EVA的游戏啊,如果有的话,一定要告诉我,我可是一个EVA fan哦。



哇，这个问题……叶子无话可说，这是我们的工作失误，诚恳道歉。而目前主要接受投稿的栏目还有Game Bar啊。

我最近在玩什么，手札里有写哦。至于EVA的相关游戏吗，前段时间出了“钢铁之女友”的续作。不过就我个人而言，我只是EVA原作fan，绝非GAINAX fan——它有的时候带着赤裸的商业目的拿EVA赚钱，甚至官方授权各种“出卖色相”的改编作品，有时实在令我切齿。

虽然有些游戏改编作品是不错的，比如当初的“钢铁女友”一代，就是个很淡雅忧伤的故事。不过现在是乱花渐欲迷人眼，茫茫大潮中已经难以有时间和精力去分辨游戏品质，我只好老老实实当一个“真正的EVA”fan了。

四川大竹 何虹震 我认为作为一名真正的游戏玩家，不是把游戏当作消磨无聊时间的一种工具，而是应把它当作一种爱好，好好地去享受这种游戏文化。用心去感受它所带给我们的种种快乐与悲伤、失落与感动。

风林之伤

湖北武汉 你旁边的鱼

原曲：Jay《止战之殇》

风 随处飘荡/林 在那地方/风林的每天真的很忙/边角栏里 闯家门旁/信堆在地上 看得大脑发胀/而其他人只能坐在位上静静的想 风林的头发为何很长/到了晚上 他的眼光 像在风中 来回摇晃/这劳累一开始我就说过不会有希望

恐惧刻在风林的脸上 经常倒在自己回家的方向/倒下的形状 很不爽/他不看 他不想 他只唱只想自己很受伤/风林爬起来 回家的路上 遇到了大象 感到很恐慌/他在逃跑的路上 跌跌撞撞 他被芒草割伤/风林他眼中的希望是什么形状 是否以后电软半年一期 休息得很阳光/游戏粉丝们会奋起反抗 全部拿起枪 而你们却每天拉面吃得爽

看了来信，于是又去翻出周杰伦的这首歌听了一下，果然绝赞——不对照歌词的话，我几乎一个字也听不出来。

然后叶子又试着模仿Jay的格调哼哼这首改编歌曲，满座皆惊，不一会儿木头绕到我的旁边俯下身来很关切地说道：“你要是不舒服今儿个就先早点儿回去休息吧……”

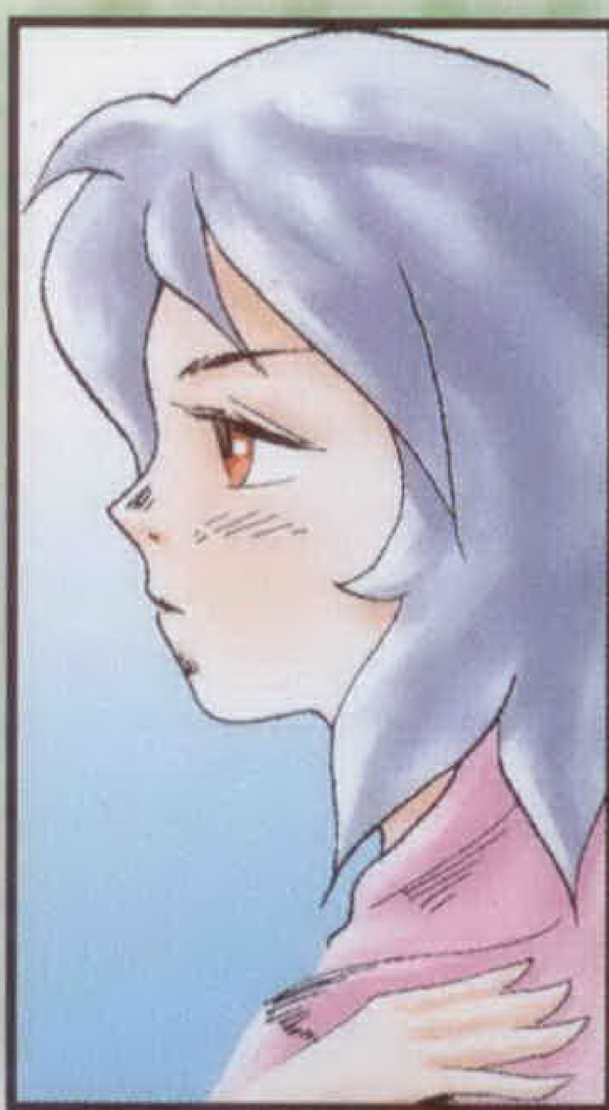
闯关族的家

Vol.161

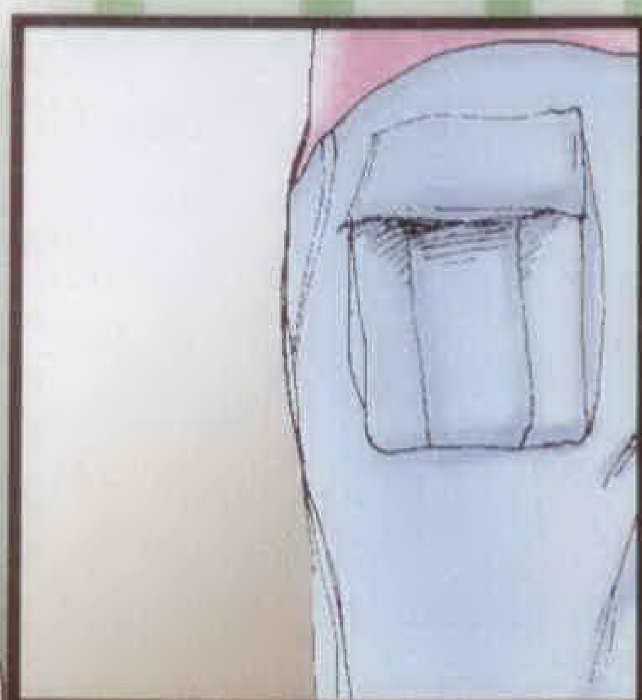
野性的季节 就这样放纵吧

家庭暴力? 隔壁的他

想说你就多说点 你、我、他的故事







上海 俞鑫骏 我和叶子一样，都是忠实的生化fan，我沉迷在生化世界中已有好久。我想问你在众多生化作品中，最喜爱哪一代（生化4暂除外）？我最喜欢生化3，虽然它被人骂，被人认为是生化系列就是从这一代开始衰落，但我却不这样认为，因为里面有我最喜爱的主角Jill，还有那动听的片尾曲。

我个人吗，最喜欢2代，这部作品整体的结构、节奏以及叙述方式和气氛的把握都非常好。尤其是Leon与Ada的情感纠葛，虽然起因等设定很通俗，但刻画处理得比较自然清淡，不落斧凿痕迹，不着过多笔墨，但这也正应了戏剧中的写实手法。个人喜欢的是Claire表→Leon里的游戏顺序，感触颇深。

“少来点儿日文能死啊!”

不好意思，此话为本班所有看到攻略文章的同学的不满发泄。 ——内蒙古乌兰浩特 张策

云南会泽 yurz 曾经问朋友,为什么会玩游戏,他答:“逃避现实。”随后又加之：“现在玩游戏的多半是为了逃避现实。”听后我苦笑，逃避现实……他人的言论我无权评述,我只想说出我自己的想法——我是为了幸福而玩游戏的。我是名艺术考生，也就是准备考美院的。我一直认为美丽的画可以带给人们幸福，好吃的料理可以带给人们幸福，游戏也是如此。每款游戏都是为了带给人们不同的幸福而诞生的，我用心玩游戏，用心感受里面的幸福。在我看来，游戏并没有什么垃圾之说，哪怕再烂也总有人喜欢的。



这个心态很赞的哎，就好像金庸小说里写的：“它强由它强，明月照大江；它横由它横，清风拂山岗。”（没记错的话，语出《倚天屠龙记》）

唔，好像有点儿跑题了，其实叶子就是想说，很多时候我们可以主动选择自己的心态，来面对外界，来决定心情。这样，幸福也就近在眼前了。

“上闯家好像比中奖都难!”

——浙江杭州 陈恺乐

内蒙古乌兰浩特 策策

当我拿着刚买的158期杂志的时候，心情很是奇怪，竟还有些紧张的感觉。“大概”是因为我在期待着自己的“第一次”能获奖或是能刊登出来吧。我的期望起码算得上泰坦尼克号……二等舱了，但不论几等舱，它都沉了。

不爽，真的很不爽。在俺坐在马桶上想享受一下人间天堂时差点把全新的电软“送”给马大叔……

但我还是放弃了，重新打开电软，当我的心情慢慢转变时，很自然地就到了“家”里，特别是看到了叶子的话：“家的核心是真诚……”，小弟心中很不是滋味，好想找根面条就把自己勒死。老妈这时在外面敲起了门：“你掉里面了吗？用我拽你一把不？”……

这时，我看着自己的朋友，笑了，笑自己的幼稚与冲动，竟因几个奖品而忘了自己对朋友的珍惜，忘了当初自己为何要交电软这个朋友。

四川成都 李昊原

我想问一下，要是给家里写的信唯夜姐姐没有登在杂志上，那你还会回信给我们吗？或是用其它办法？

不要说了啊啊啊，其实每期叶子心里也都会很难受啊，家里的地方就这么大，实在装不下那么多言语啊。要不……（小声地）下期我自己就不说话了，全登大家的来信？（我不是要偷懒啊，别、别打啊……）大家不要急，等咱有了钱，再买房子买地扩充面积，到时候家里的非承重墙一律打通，让大家一眼望不到边；什么龙哥热线科普园地，直接强制搬迁。

叶子经常要连着好几百封的这么看信，家里面没选登的话，偶尔是会回一些的，但更多的……叶子实在是分身乏术啦，大家不要逼我英年早逝吧……

江苏苏州 金尧

159期93页那张大幅彩图，叶子你不能怪尧兄啊，因为他画得不错啊。94页上面那张应该是我看到现在，尧兄画叶子画得最唯美的一张了(尽管有木头在旁边)，所以叶子你不能咬华尧兄噢。

河南洛阳 孙海滨

闯家中的插画，原来都是叶子你配的字吗？看不出来啊！还有华尧呢？叫他来几幅严肃点儿的画看一下吧。

画得是很不错，我当时也只是开个玩笑，谁想到这小子事后向我哭诉：“你居然在杂志上骂我，我还无法还嘴。”我说我那其实是在夸你啊，让大家都知道你在背后的默默工作。他这才破涕为笑，说真的啊，你可别骗我，我都被你骗怕了……他果然是傻的啊。



其实华尧一直在尝试各种画风，只是有些不太适合家的风格。你想要幅严肃点儿的？好，向右看，他最喜欢的，其实就是这种有些偏意识流的插画。这个但丁cos的……这幅画压在我手里好久了，多亏你这封信才得见天日。

广东翁源 陈轩

个人觉得Game Bar的颜色、背景以及插图的搭配并没有什么问题：奶黄色的背景配绿色的边框——不知要如何表达自己的看法，但总之很能吸引me的眼球，感觉真的很好。By the way，为什么小夜子不自己写点文章试试呢？小夜子对游戏也“有……感悟”吧，写点出来给大家看看嘛。就算不给我们读者看看，你自己写写看，或许能得到更多的感悟哦。



本来，对颜色的感觉就是一个很情绪化的问题，我曾经很喜欢黑色，数年前经常是全身上下一套黑，幸亏我人不黑，不然半夜里早被车撞死了。当时就觉得黑色能显得很稳重、成熟，后来长大了才懂得，这些东西不是装就能装出来，于是自己的风格突变，开始穿浅亮色调的衣服，也幸亏我人不是那么白，不然大白天的也早被车撞死了……

我、我自己不写文章？哭啊，固定栏目和攻略就不说了，大家翻翻近十多期的特稿，我确实有写啊……再加点儿东西叶子真的要吐血了，Game Bar里面还是留给读者们发挥吧。而且要我写散文的话……你想试试被酸死的滋味儿吗？

「用抢劫的态度面对老板！买电软一定要用光速！」

——云南会泽 小维

广东广州 寂静蛇

我个人对索尼没什么好感，但为了生化，估计最后还是要买PS3了（我其实更想买XBOX360，如果生化5能够在XB360上出，我可能就会改变主意了，呵呵）。

从最近的“抽风”行径来看，CAPCOM下一步会做出什么事来，还真的不敢保证。不过PS3方面，久多良木大叔最近爆出猛料，PS3的开发环境将完全开放，只要有技术力，你就可以基于PS3开发任何作品，这实在够震撼。

河北秦皇岛 何旭

感谢电软一直陪我度过考研的这段枯燥时光，尤其是我这种重考生，真是枯燥的修行啊。好在愿望达成，还是S级通关达成哦。不过大喜之后忽来大悲，失恋的闪电将我劈个正着，美好的初恋就此剧终，使尽力气仍无力回天。在心情波涛汹涌之时，翻开闯家，看到了小夜子的一段文字，标题是“勇敢一点”。读了数遍，倍感温暖。真想知道，小夜子在写这段文字时心情是怎样的呢？只是已经过去了好几期，小夜子恐怕也不记得了吧。无论如何，非常感谢闯家中温暖的文字。我想，不光是对我一个人，对电软的每个读者来说，家都是非比一般的。

江苏无锡 史司徒

叶子好，我看了有期在家里你写的“勇敢一点”之后，感觉就三个字：酸死了。开个玩笑，你确定不是抄来的，是亲身经历？说实话，读后有点儿惊讶，原来你也是“有故事的人”啊。

写那段“勇敢一点”时的心情，我当然记得，当时为了找感觉，我特地一边写一边把赵传的“勇敢一点”反复听了将近一个小时，由于用耳机在听，而且为了营造气氛还放了很大声，结果事后耳朵嗡嗡直响。

那点文字里所说的，基本上都是我的真实经历，除了那个“四年五个月又八天”——因为具体是多少时间，我实在是记不清了。

不过这样也好，一些并没有成为事实的东西，不如就这样让它随记忆烟飞云散。

我们都来家里分享自己的感受，这里面也包括叶子。很多时候，我不是以一个“主持”的特殊身份来这里指挥大家，而更希望以一个与大家相同的身份来这里说出自己的故事——有的很甜蜜，有的很痛楚。但我、或者说我们都试着勇敢一点，把它们都说出来，我们就在这种讲述中学会什么是彼此珍视和包容。

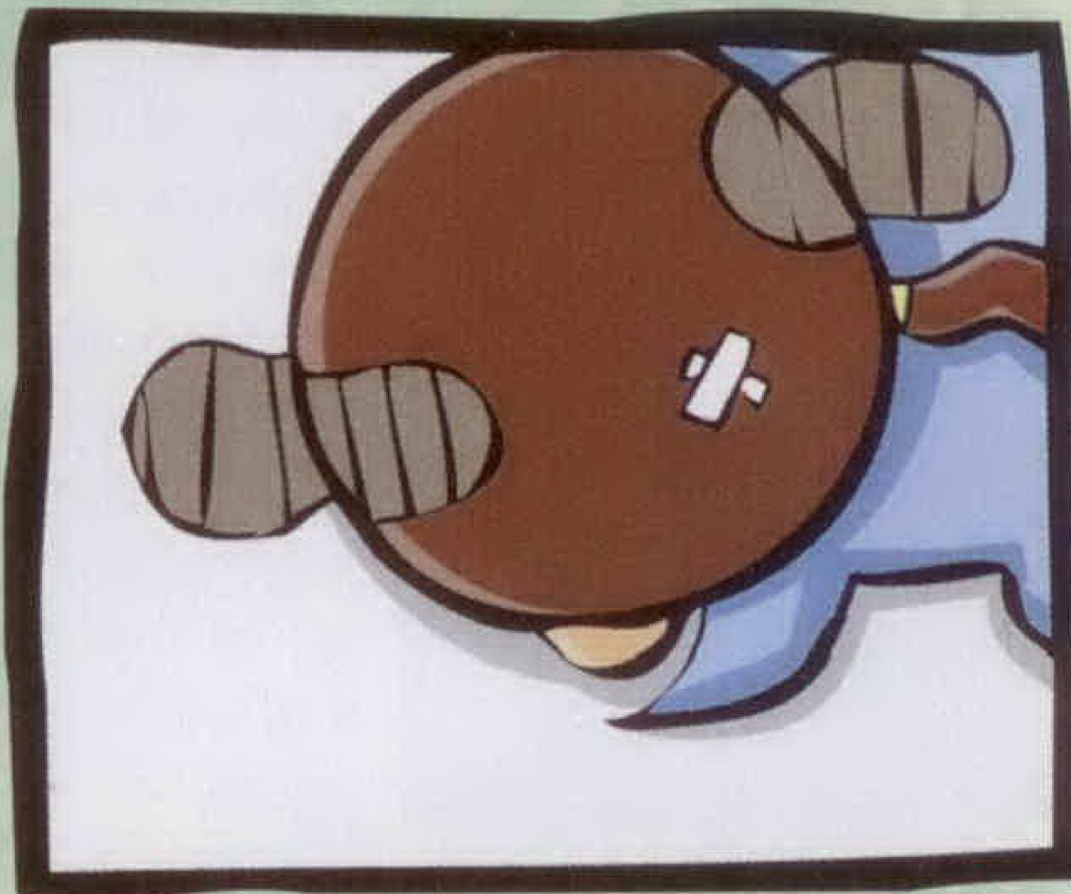
写那段文字之前，我完全没有预期自己会写出怎样的话语，只是写着写着才发现这些文字让自己很痛，一种撕裂的痛楚。

如果写下这些字的，仍然是那个在美国颓废的我，我想我会哭得更厉害。

“家还不错，少点家具，还受家庭虐待。”

——北京 恶魔之泪

虐待？是我虐待谁吗？有吗？有吗？



闯关族的家

四川广元 唐延鹏 好想到电软当编辑啊，可是自己日文很菜啊……我决定,要学日文啊！对了，小夜子，能不能告诉我你是怎样喜欢上游戏的，拜托了。

这个问题有点儿难度，这个过程从一开始就是很自然的，自然到时间和界限都很模糊，我甚至记不清它是什么时候发生的。其实这也很正常，难道还能像故事里编得那样戏剧化——一个下午，突然电闪雷鸣，然后一台游戏机砸到了我的脑袋上，从此改变了我的生活……没有啦，很多事情就是很平淡地开始,循序渐进地演变成现在这个样子。

「看了Vol.159家中刊登的残疾女孩雷琼华的信，深受感动。她的身残志坚令人敬佩，我想这也许是游戏能带给我们的一种感悟吧。希望她在以后的人生中多一些风平浪静，少一些崎岖坎坷。」

——陕西宝鸡 阿猫

贵州遵义 叫我小衰 就在上几期我看到了同是贵州的一个朋友写给家的信，顿时就有一阵心酸。

但我在这里不是想给予他安慰，就像你说的，不要滥用同情。我只是想对那位朋友说：记住你为了PS2有了好的成绩，但有些人为了PS2成绩会一塌糊涂（我是说个别啊），就这一点来说在以后你会比他们富有！

还有哦，叶子你有没有觉得光荣是不是秀逗啦,真三国无双4里面就四把重的Lv4武器，结果还都是给女生用的……

前两期的几封信引起了很多反响，其实就这些反响本身而言，我想这就是大家来到“家”中的一种收获吧——即便是看着别人的言语，但如果从中能激发出自己的一些想法，那至少在你读着家的这段时间里,就不是空白的。

KOEI的脑子出了问题我早就在上次的攻略中断定了，所谓搞平衡也没这么个搞法。本来有些人的攻击力、攻击范围都不出众，就是靠攻速混饭吃的,结果这一点还被废了，至少是打起来颇不爽快。不过还是有一个折衷一些的解决办法啦，还记得上一期里面我说的23:19:14（时区GMT+8）这个开机时刻吗？利用它打出来的武器就是一把攻击20、防御20、C攻击19、弓攻击17的Lv3,而且重量是轻，有evo攻击，算是很优秀的性能啦。拿来给一些武将用就数值上说是优于Lv4的。

不过9月份出猛将传简直是一定的，我们来等着看秀逗的KOEI会做出怎样的调整吧。



福建福安 黄灏玥 我接触电软将近四个月，当我跟友人说我想给家写信时，友人惊得张开血盆大口，我看了觉得很不舒服,便问友人为何惊讶。友人愣了一会儿说：“大哥，你果然够强，我看电软都三年了，也不想给‘家’写信，你才看了三个月便想写，真是强！”听了这句话，总觉得有点儿不舒服，but，我才不会去在乎别人怎么看，只要我肯做，就没有什么能难得到我。

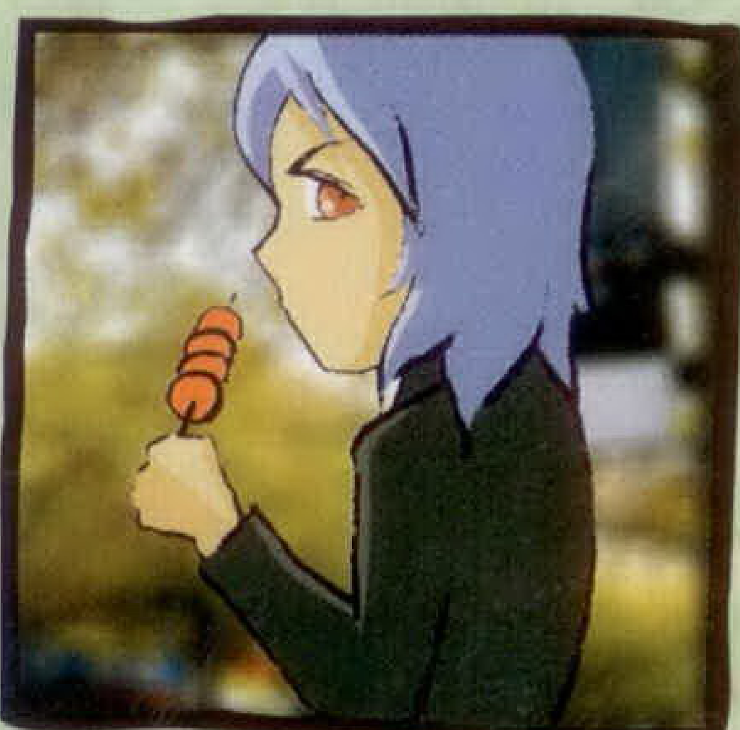
OUR GAME OUR HOME

贵州纳雍 萝卜 想给改版后的闯家提提意见，我不是说改版后不好啊，只是从此不能看到唯夜的一些很有感性的文字(就是以前闯家下方那些)，而且也见不到“Little Tips”那有些恶搞又充满了关怀的句子了。

山东潍坊 小会 拿到电软，我感到改版后的家里面春意更浓了，内容更多了。不过，我觉得这次改版，不太理想——这期里面，一共贴出了35封读者来信，我个人认为不是很好，还是觉得，叶子自己该多写一点东西（这是我个人的想法，不同意就当没看过喔！）

嗯,其实这次改版,主要目的之一就是可以登出更多的来信,虽说看着别人的言语也会有收获,但大家毕竟还是希望可以看到自己的话嘛；而另一个目的就是可以使版面组织得更灵活,以前的版式划分其实是强制把页面分成了上下两部分,有些图的摆放就比较受限制。

至于之前的那些感性文字吗，说实话，有时写起来是比较痛苦的。因为那个不能瞎编，要有生活中细节的真实积累，有的时候对着屏幕半天写不出一个字来。要是每期都强要写出那么多来，整个人的想法很容易被掏空的。而且叶子总觉得自己贫嘴贫舌说得太多，是不是不大合适？所以要把更多的位置让给大家。



云南昆明 土木结构 05年12期电软绝赞！送了3张回函卡不说（寒，装订错误？）还有头文字D的报道，使得电软突然在我们班流行起来了，许多MM都来要我撕那两页给她们，再寒……

广西梧州 但 我看电软已经两年了，这段时间是家陪我度过的，无论是开心还是悲伤，真的很感谢家，希望越办越好。

河北秦皇岛 王忆 面包会有的，牛奶会有的，PSP会有的，一切都会有的，一切都会好起来的。不过现在没有信纸了，只好从笔记本上撕了一张。希望风兄、叶子不要嫌弃，不过比起龙哥收到的卫生纸、树叶一类的东西，我这封信还算正常吧，呵呵。

云南腾冲 云钰 本人第一次往家里写信,就要对你们提要求，实在是不太好，但不说又不行。你们在电软上的努力我不否认，但是就一些细节上来讲还是不过关,对于杂志上期期都有十来处印错的地方我也是见怪不怪了，有些印错的地方的确不应该。

安徽淮北 车正 看了三年的电软，“家”让我了解了很多很多。在这个时代，能有这么一个归宿，让我有了一份心灵的寄托。“家”很好，“家人”更好。谢谢你们，我想我们无论在何时在何地心都是紧系在一起的,共架一座沟通之桥，共同讨论游戏之乐。有知己，真的很幸福。累了，进家歇歇吧！

上海 Leslie 从GAME集中营就开始买了，随着机种不停地改变，杂志也越来越多，越积越厚（家中连不到颜百科全书都只能去阳台的书柜栖身了）。看看这些，还有谁说历史不能触摸？

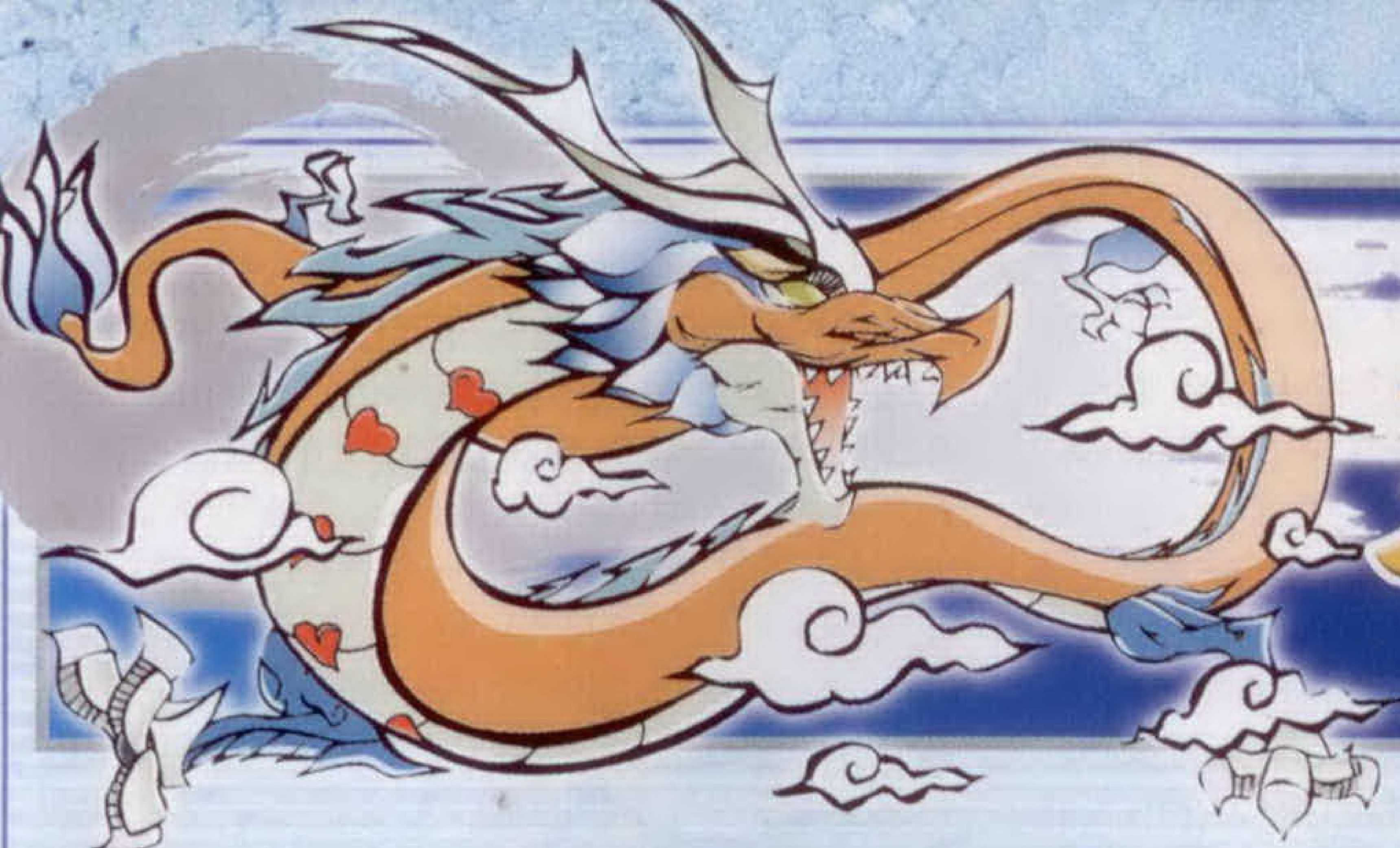
四川都江堰 黄坤 不知你们那里TV Game的玩家多不多，我这里就少得可怜。别说是MM，就连同班的BOY，问他们什么是PS2，也没有人知道，你们说，这……唉，不说了。

陕西榆林 韩晶 小夜子，我发现近来电软的错别字好像又多了起来，有些还是很常用到的字哎，校书的大大再专心一点吧。

吉林延吉 陈小营 今天给家写信，实在出于无奈。我给家写的信已经不下10封了，可每期的电软根本就没我的地儿。唉，实在是委屈呀……

宁夏银川 狂 第一次给家写点什么。我已经看了3年电软了，也算是一个老顾客了吧。所以希望家给点面子让我露个脸。我现在有PS2和XBox两大主机，还有NDS这个掌上游戏宝贝，我觉得真舒服。就是游戏一发行我就傻眼了，口袋里没文章啊！

闯关族的家



龙哥热线

HAPPY GAME,HAPPY LIFE

包包回打答听

专治各种疑难杂症

□责编/看完星战前传3后深刻体会到信奉邪教一定没有好下场的龙哥

杂谈 Q 1、PS2可不可以插PS记忆卡存PS游戏？2、《真三国无双4》中的运是什么意思？3、PS3年底能面市吗？如果上市大约能卖多少钱？ **（辽宁本溪 真宫寺樱）**

1、可以，但是必须使用原装记忆卡。组装PS记忆卡只能在PS上使用，无法在PS2上使用；2、“真35”系列中的“运”其实就相当于大部分游戏中的幸运值，这一数值影响到掉道具的几率及道具等级高低，但这一作在实际游戏过程中给人的感觉并不明显；3、铁定不能，最早明年春，肯定不便宜。

构机 Q 1、真·三国无双4是不是有两种豪华版？两个版本里的物品有什么不同，普通版的包装是黄色的吧？豪华的包装是红色的吗？2、PSP版《真·三国无双》的限量版中有什么？3、小弟最近花一千元购入鬼武者1、2、3以及无赖传不知道有没有被黑?(九成新)4、小神游SP好像新推出藏青色?5、游戏店老板推荐我购入豪华版PSP(美)一张刀锋兄杀会和一张MES ACID及512M记忆棒(非索尼生产）一根，总计3800有没有被黑？ **（神探飞机头）**

1、真354确实有两种豪华版。标准的豪华版又叫“Treasure Box”，内含吕布手办一个、官方攻略本、角色设定画集以及游戏原声音乐。除了这个“标准豪华版”，还有一个特殊的豪华版，里面除了上述东西外，还有一张WINDOWS专用的CD光盘，内含不少精美人物图片和桌面等，当然价格上自然也要贵上一点点；2、限量版PSP真35，里面除了标准游戏，还有PSP专用背包、屏幕保护贴、武将画册与明信片；3、个人认为还行；4、藏青色小神游SP？没这个印象，而且也没听说过有这回事；5、现在购买PSP的话最好是买港版的，价格便宜，至于大容量记忆棒则是炙手可热的产品，目前价位狂涨。

硬件 Q 我的正版光盘上出现了几条细微的划痕，(在灯光下仔细看才能发现，白天根本发现不了)，是机器的毛病吗?我平日爱用软纸擦光盘，很爱惜的，是不是好心办坏事呀？你的光盘有小划痕吗？我的PS2是70007型，今年3月份买的，没改机，封条完好，不会被人动手脚吧?另外，我想买烧录卡，XG2T+怎么样？杂志上评测过的，到底好不好?BOSS说不稳定易坏，SC不错，能不能把问题放在电软上答，我们这没《掌机迷》的。 **（安徽淮南 胡加琛）**

光盘在实际使用中出现少许细微划痕是合理的，正版盘也是如此，从您所描述的情况来看并没什么问题。擦光盘时最好使用软布而不是用软纸，而且一定要尽量避免将指纹留在光盘上。擦前只需准备一些较柔和的清洁剂或肥皂、清水，切勿使用挥发性汽油、稀释剂、市售的清洁液或塑胶碟片用防静电喷雾剂等溶剂。擦的时候应从光盘的中心向外做放射形擦拭，而不要沿纹路旋转擦拭。还有就是平时不要过频擦拭光盘，机器应该没问题。XG2T+其实还是不错的，不过稳定性确实不够好，但没BOSS说的那么惨；至于SuperCard，算是一款性价比不错的中低端烧录卡。

微软新主机的策略

1、最近炒得沸沸扬扬的次世代新主机XBOX360根据《电软》从前所介绍的，将与电脑整合，除了出于网络便利考虑外是否还有其他妙用?2、《马里奥128》有没可能推出GC版？3、《生化危机 代号：维罗尼卡》是否真的曾在GC上推出过？好像市面上很难买到！4、希望龙哥能推荐几款GC上的经典ACT或RPG! **（湖北武汉 张丰帆）**

“以己之长，击彼之短”——这条定理几乎是所有兵法书中必备的基础，战场如此，商场也是如此。微软进军游戏业不过是半路起家，其老本行地球人都知道是在电脑上，WINDOWS系列操作系统是真正的遍布全球每一个角落，所以说微软掌握了IT行业的命脉也不为甚过。如果放着这么庞大的资源和优势不去利用，而是在自己几乎完全不熟悉的家用游戏业与索尼、任天堂单纯的硬拼，那无异于自寻死路。索尼当初靠PS杀入游戏业，就头一次将其在家电领域中的“时尚”路线与方针引入并大加运用，因此才能奠定PS和PS2的王者地位。微软自XBOX时代开始就已有意通过XBOX这个平台对家用游戏和PC游戏进行整合，到了XBOX360更会加强这一点才能更加充分发挥微软自身的优势。当然，从现在的情况来看，XBOX360最强调的应该是网络功能，恰好微软对网络同样拥有极为丰富的经验，因此无论在游戏开发还是网络技术支持上优势都很明显。微软现在要做的就是尽量将新主机与PC拉拢，尽可能多的利用自身优势来打击索尼的软肋。这一策略肯定会有效，但到底能有多大效果，就得通过时间来验证了。2、有啊，发售日预定是在年内，但目前所知情报甚少，不排除跳票的可能；3、当然有，GC正版游戏本来就很难买到。当初玩这款游戏时，觉得最扯的就是不管美版还是日版，明明都做出了爆头的效果，可爆完再看一眼地上躺着的尸体，脑子还好端端的在脖子上挂着……4、赛尔达风之韵、阳光马里奥、银河战士等等，都是绝对的经典。



杂谈 Q 看到这一期《电软》龙哥热线里你给我的回答，首先第一反应是很生气，这不等于没答吗！不过后来想一想，您说的话也不是没有道理。一个游戏肯定是有点难度的，这样才能让人回味无穷。对不对？而且就算是“改”穿机的，说出去也会被人看扁的吧！这样一想，方才发现：龙哥你果然是饱经沧桑的人，思想就是深！虽然报上说年龄相差了3岁就会出现代沟，但我把你当定朋友了！（实际情况是：平常没钱去上网，所以没有申请E-Mail……汗）最近洛克人ZERO出来了，我就玩了一把，以前都是玩PS上“X”系列的，所以一开始有点不适应，最爽出的两点要算不能蹲下和空中前冲了，不过还是很爽快的。那EASY模式也太简单了吧！摔也摔不死，淹也淹不死，所有关卡中都没有秒杀地形了。我想知道《电软》上会刊登此游戏的攻略和研究吗？因为发现部分关卡中的地方我到不了，如果实在是登不了，我求你告诉：1、BOSS的武器怎么得到？我好像拿手套“抢”都得不到啊！2、过关评价是怎么算的？每一行都是什么意思呀？3、4个能量罐的位置。这几个问题不会“太占地方了”吧？也不要给我“开小灶”，原因我不想多说了。这么好的游戏一定记得登上攻略啊！ **（湖北武汉 潘杰）**

谢谢您的理解，实际上龙哥也不是反对使用金手指，毕竟大部分人玩游戏都是为了开心，只要高兴就好，没必要非得跟一款难到想让人砸机子的游戏过不去，偶尔为之也没什么。不过有的游戏玩的本来就是难度，用了金手指就失去了本来的游戏意义，就好像一粒谷子我们不去吃其中的米粒而是吃外面的皮一样，暴殄天物。龙哥的意见，玩一款有难度的游戏，决不能因为它的难度高就轻易退缩使用金手指，我们要想的是如何去克服这个困难。说句偏激一点的话，一个看到游戏太难（尤其还是自己喜欢的游戏）首先想到的是金手指的人，在实际生活之中也很少会是勇于面对和克服困难的人！如何打穿一款游戏也许意义并不大，关键是要学到这种直面困难的精神——游戏，正如人生。在上次承受了龙哥比较重的语气之后您能想开并加以实践，这很不错，您当龙哥是朋友，那您这个朋友我也是交定了。洛克人ZERO4这游戏虽然难度变低了，仍然是不错的动作游戏，新增的EASY模式当然是新手向，该游戏在本刊今年第11期上有详细攻略，您的几个问题我在这里简要回答一下。1、想学会BOSS的EX技能就必须在普通以上的难度中选择正确的难度天气将之打倒才行，而不是用拳套去复制；2、影响过关评价的几个要素分别是任务完成度、过关时间、受伤数、杀敌数、重来次数、天气难度和精灵使用情况；3、有两个是在攻关过程中取得，另外两个则是合成物品后与NPC进行交换，具体还是得请您查看攻略了。

游戏 Q 《勇斗恶龙·怪兽篇》这款游戏实在经典，原来能让龙哥玩过100小时的并非普通角色！我听说还有另外两作，但我不知道这三款"怪兽篇"分别是什么时候发售的，叫什么名字？其余两作有中文版吗？她是我此生玩的第一个RPG游戏。对我来说她绝不比王者RPG《DQ》与《FF》差！ （浙江绍偿 苦瓜）

DQM系列在掌机上一共出过三作，第一作就叫做"勇者斗恶龙·怪兽篇"，讲述的是DQ6中的特瑞小时候的故事，整部作品也基本上都是通过圆木国上的传送阵去不同的世界旅行，龙哥个人认为是三作中最杰出的一部。第二作则是分成两个版本推出（类似口袋妖怪的火红/叶绿），副标题分别是"路卡的旅立"与"伊鲁的冒险"，主角分别是路卡与伊鲁两兄妹中的一个，这次舞台变大了许多，不过两个版本的总销量仍然没能超过第一作。之后就是03年发售的"旅团之心"了，本作中除了怪兽，还可以收到不同职业的人类为同伴，不过这个系统在实际游戏中给人的感觉比较鸡肋，因为人类很明显不如怪兽强大……食料系统的引入也没什么实际意义，毕竟本作的卖点就是将DQ历代中的超强力怪兽收为己有，加入太多其他不相关的设定不过是让玩家觉得变麻烦而已。除了掌机，PS2上也同样发售过一款DQM，不过销量证明，DQM这类的游戏显然还是更加适合做给掌机。

硬件 Q 1、买行货PS2是否是一个明智选择？因为其软件少，出软件速度也较慢，使我挺后悔的，是否?2、行货PS2可否把之改成"行货PS2改"，如能应如何行动？如不能，我是否吃亏?3、行货PS2近期有什么新的游戏？如后面会推出什么游戏？ （广东惠州 神密者）

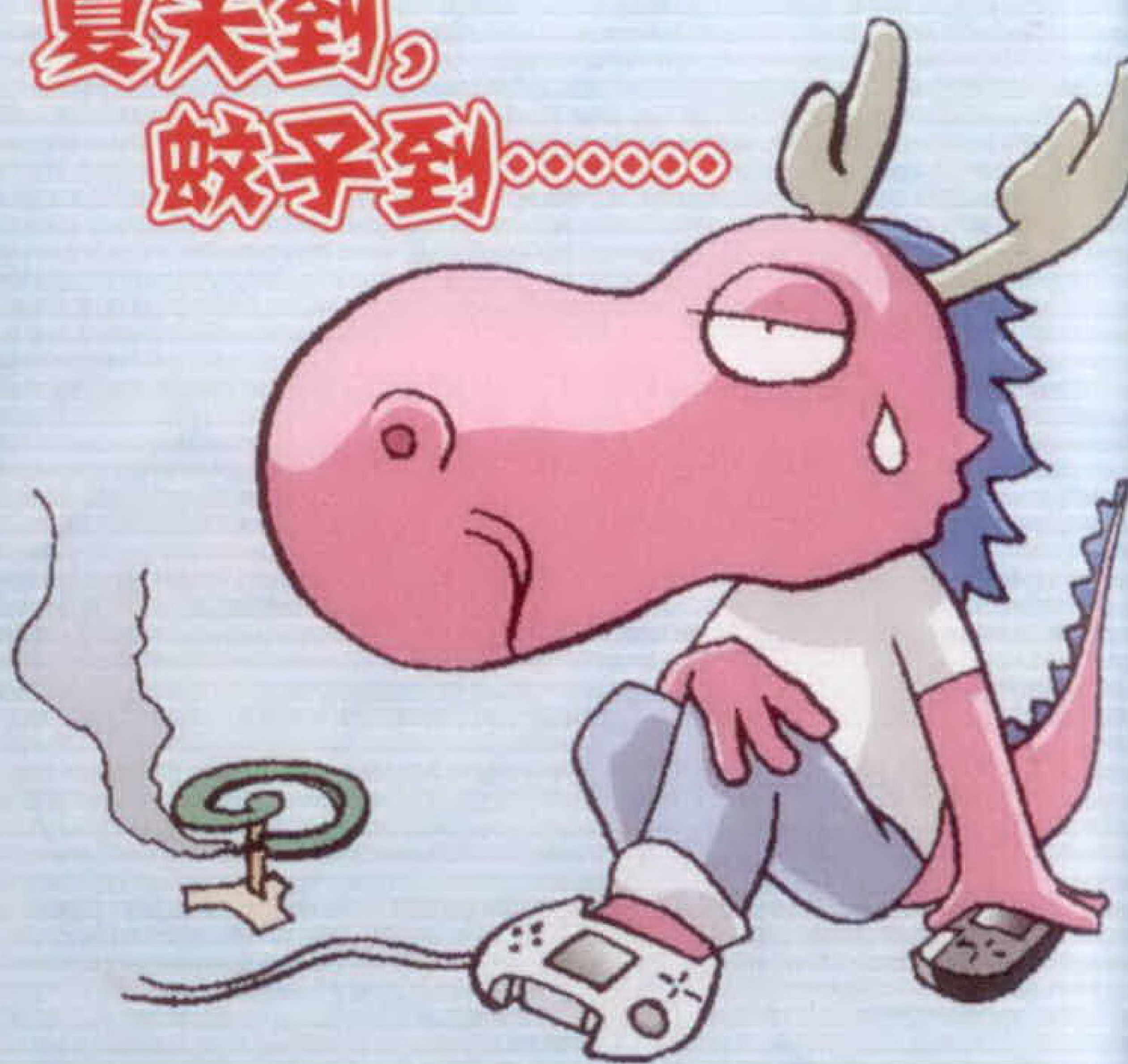
既然已经买了，现在再怎么后悔也是没有用的了。说实话，虽然当初索尼宣布要进军中国大陆发售行货PS2的时候，确实让大陆玩家一片欢欣鼓舞。龙哥当时虽然觉得索尼真要想打开一片天地绝对不容易，但自从行货PS2发售日因为各种原因一拖再拖的开局以来，再加上之后索尼过于低调的宣传气势以及针对白领高薪阶层这种让人大跌眼镜的行销策略，让大家原本火热的激情一次又一次的被打击。尽管如此，还是有不少玩家专门购买了行货PS2以表示对行货的支持，相信您也是其中之一，谁知最为要命的行货软件不但完全没能实现当初"每个月三款"的推出速度，难得汉化的几款也都是N年前的古董了。最终发展成现在这种情况，龙哥以为我国政府和媒体一贯存在的歧视甚至反对态度是相当重要的原因；不过这并非全责，索尼自身在对待大陆市场的态度、策略以及诸多消极表现也必须承担相应的责任。正所谓"希望越大,失望也就越大"，行货PS2的例子，让我们得到一个教训:面包总会有的，但还不是现在。乱七八糟发了一通感慨，还是回答一下您的问题吧。只要是行货机就可以改，这点请您放心。至于最新的行货PS2游戏，则基本上是没什么戏了。

杂谈 Q 1、在PS2上播放DVD的兼容性如何？电新DVD或是市售的D版光碟可不可以在PS2上播放呢？2、请问《分裂细胞·混沌法则》有无PS2版？3、《逆转裁判》系列有几作被完全汉化了，现在很想玩但不知从哪作下手为宜？ （江苏镇江 史季风）

1、如果改过机的话按照相应操作基本能播放所有的DVD光盘，当然前提是制式必须对应；2、有，但是游戏画面比XBOX版相差了不止一个档次；3、"完全汉化"？如果仅指文字上的汉化而不是特别看重汉化内容及质量的话，逆转在GBA上的三作确实早已被完全"汉"化了。逆转1最早出的是还差最后一章的汉化版，之后直到去年年底才被逆转A.C.E小组完全汉化，汉化质量不错。逆转2的话则共有两个不同的汉化小组汉化过，2代本身不是逆转系列中的重点部分，而且这两个小组放出的汉化版本质量也确实不错，目前可以玩到的逆转2汉化版多为这两个版本。至于逆转3，之前龙哥曾经说过，CGP小组已经发布过一个汉化版本，但是可能是因为其负责日文翻译的成员在翻译的过程中对游戏原作有所曲解，因此在剧情方面有不少比较明显的误翻和漏洞。关于本作，另外一个汉化小组，也就是逆转A.C.E表示将于6月25号发布其完美汉化版——原定是6月1号的，后来因为工作量太大导致延期，值得期待。最后说明一下，以上所谓的汉化版，都是我国汉化小组独立汉化的ROM，并非CAPCOM官方汉化版。

构机 Q 龙哥最近可好啊，反正近来我不太好。因为我刚刚入手一台55006GT陶瓷白的限定版PS2，可玩过一阵我才意识到我的那台机器没带GT4序章的游戏，我只想知道一台55006 PS2、一块限定版8MB记忆卡，加个中等手柄并且没带GT4序章游戏花了1800左右是否亏了？还有PS2都有初次开机画面么？包括55006在内？那初次开机画面是什么样的啊？如果我的那台机器没有初次开机画面，是否就可证明它一定是二手新机？ （孙广超の皓月狐）

事实上早些时候的55006GT限定版PS2是随正版GT4序章游戏一起卖的，后来才改为将主机与正版游戏分开来，不过那时多少还会随主机赠一张D版GT4序章，当然几块钱的事其实没什么大意义，

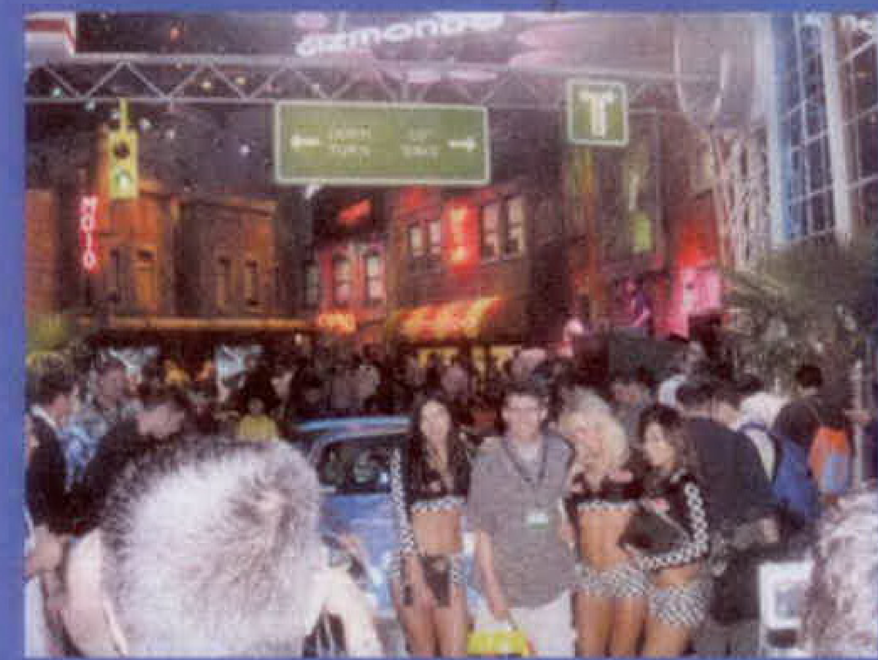


新掌机Gizmondo的前途？

1、我打算暑假入手一台掌机。但鉴于我从未玩过GBA游戏（可叹呐……），而现在PSP及NDS都还没有D版卡（我支持正版！可我的钱包不支持），我买NDS玩GBA的构思应错不了。我想问到底NDS何时出行货呢？请一定要告诉我确实日期。2、风闻任氏会于今、明年推出一款名为GBE的掌机，这是否是真的呢？若是的话，NDS会否被放弃，或是游戏数很少，或是游戏质量不高呢？我很担心呀，请一定要准确回答。3、本期新闻上介绍的那款英国的掌机，有机会能详细介绍一下吗？ （小王）

1、用NDS玩GBA游戏？嗯，确实是个不错的提议（笑）。至于行货NDS的具体发售时间，神游公司已经于六月十五号发布消息说将于七月上市，但行货NDS的售价至今仍然还未公布。说实话神游公司的行为还真让龙哥怀疑其诚意；2、GBE？确实有这么一回事，但是请放心，GBE今年是绝对没戏的了。倒是前一段E3上发布的那款超小型GBM，肯定会在年内发售。这款"迷你型"掌机从外形上看确实很有意思，但那么小一台机器握在手里玩游戏估计多少会比较麻烦，所以虽然其余几个小编都表示出想收一台的欲望，但龙哥本人估计是没多少这个兴致了，当然，到时候踏上一踏是少不了的。至于您担心的NDS软件问题，其实说实话，现在不论是NDS还是PSP上，都没有太多让人期待的作品，好在前者向下兼容，后者对应多媒体，倒还不必太过担心。至于游戏的耐玩性，龙哥当初第一时间入手的瓦里奥制造，我玩了都半年多了，现在差不多每天都还会稍微玩上那么半个小时放松放松。如果您买了NDS和游戏，并且有三分之一这种"觉悟"的话，就可以玩的很HAPPY了（笑）；3、这款新掌机Gizmondo是由位于英格兰的法恩巴勒的Gizmondo Europe公司负责开发，并且已于今年3月19日在英国率先正式发卖，普通版为129英镑(约合人民币1700左右），并不是很贵。Gizmondo采用的操作系统是Windows CE.net，并使用了解析度为240x320的TFT液晶显示屏，处理器是400MHz的SamSung ARM9，图形芯片是NVIDIA的GoForce 3D 4500 GPU。此外还内建数码相机功能，备有MMC及SD记忆卡两用插槽（GIZ的游戏有直接购买SD卡带或是直接通过无线通信网络进行下载），支援蓝牙无线传输（Class 2）、USB 2.0、内建GPS全球定位系统，还可播放MP3、WAV、MIDI音乐(及和弦铃声）与欣赏MPEG-4、H.263编码影片，并拥有GSM三频、GPRS Class 10、WAP 2.0、SMS/MMS简讯收发等无线通信功能等等。这款掌机也对应多媒体娱乐，但龙哥对其未来并不看好：首先它实在没什么名头，很难引起玩家的购买欲；其次同时也是最重要的就是游戏了，据龙哥所知，目前该掌机上的游戏从头数到脚也只有23款，还都是大家很不怎么感冒的那种……


↑厂商在展示实际游戏画面，从外形上看还是不错的。


↑这款新掌机也参与了今年的E3展，但关注者并不多。

所以您是近期入手的话没带正版游戏其实是不奇怪的。另外您说的“中等手柄”是什么东东？是否等于“质量一般的组装手柄”？这种东东花不了几十块钱，关键是有没有随机带一只PS2原装手柄，考虑到现在5万系列较少，如果购机时有随带一只原柄(注意：这是必备的！)那只“中等手柄”只是附赠的话，那么您所说的价格差不多还是可以接受的，否则的话就得鄙视那位JS了。初次开机画面是所有原装PS2必备的，任何机型都是。如果您的PS2没改过机，初次开机画面就必须要有；如果是改过机的，那您就甭管还有没有初次开机画面了，已经没有任何意义。

杂谈 Q 1、我家《复活传说》无法实现4人游戏，贵刊不是说游戏人数为1-4人吗？怎么我只能2人玩？2、PS2 7万型会出金手指吗？什么时候出？3、《真354》会出猛将传吗？WHEN？4、《生化4》互动DVD是什么？是用摇控器玩吗？还是买片子，只能观赏到达人影像？5、现在学日语需要什么基础？从头学要读怎样的书？请龙哥介绍一两本！ **（福建 FANS）**

1、复活传说当然可以4人游戏，这是传说系列的老“规矩”了。当然，前提是您得有四分插连上四个手柄才行，不然俩手柄怎么可能实现4人游戏？2、XPLODER 4就可以在7万上使用；3、以光荣在真35系列一贯的“优良传统”上来看，猛将传的推出是约等于“太阳东升西落”这条铁则的。而且就龙哥得到的最新消息，光荣已经确定真354的将在今年九月份发售，价格为4494日元；4、“生化4互动DVD”主要还是用来观赏的，不过在观赏过程中可以通过遥控器（用DVD机播放时）或是PS2手柄（用PS2播放时）在一些特定情节时进行控制从而推动故事继续发展，其实就是对游戏中通过按键实现紧急回避系统的简易模拟，这样多少可以增强大家在观赏的过程中互动感，不过当然是没法和真正游戏时的感觉相比了；5、其实日文游戏玩多了多少就会学到不少日文知识，起码在应付一些不是特别复杂的日本游戏时是差不多的。不过要想真正学好日语，就最好找教材系统的进行学习，中国教育部和日本文化交流中心合出的那套黄色封皮的教材挺经典的，分为初级、中级和高级，还有配套磁带，如果您想学好日语的话龙哥比较推荐这套教材。另外，大学生想要学日语的话最方便的就是选修第二外语了，有老师指导的话就能做到事半功倍。

PS3和XBOX360哪个更强

硬件 Q 看了这期电软中关于E3的报道，从硬件规格表上来看，PS3好像比XBOX360强了许多倍？！我记得XBOX的性能可是比PS2要强啊，而且从电击收藏里的那些游戏演示动画来看，PS3的也比XBOX360的好看多了，差别实在是太明显了。请问龙哥难道PS3真的比XBOX360强这么多吗？ **（最近不少读者问）**

这次E3，任天堂的革命基本上没公布其具体性能，所以微软和索尼两大主机的比拼非常激烈。说到两者的性能到底谁强谁弱，相信这是大家都非常关心的事儿，但主机的性能绝非简单的一个规格表就真能说明问题的事儿。不过有一点龙哥起码可以向大家担保，两台新主机在性能上虽然肯定会有差距，但决不会像外界宣传的那么大。至于为何会在E3中的表现有那么大的差距，首先请不要忘了索尼一贯的伎俩，那些华丽的画面什么都代表不了，拿CG做游戏演示动画虽然容易吸引眼球，实际上没有任何意义。而微软这次的表现还真是“憨厚”到让玩家们无话，就算是喜欢用事实来说话，稍微做花哨一点又不是什么困难的事。

硬件 Q 1、小弟近期想入手一台7万型PS2，翻新机多不多？JS说1600大洋(改过机)，合理吗？JS说我要才进货，信得过吗？(我和他有点“熟”)2、改机芯片与完美改进芯片有分别吗？价钱相差多少？3、是不是加了芯片就能直接玩D？如果不能，需要什么？引盘是什么东西？4、防烧机的芯片叫什么名字(最好的)？买机时会送吗？如果不会，价钱多少？5、我买了PS2也得等到暑假才能玩，对机子有影响吗？一次最多玩多少小时？ **（广东 LPMORT）**

1、再说一次，7万系列目前基本上是没有翻新机的。改过机的7万如果是1600的话多少贵了一点，在北京这边的价格一般是1400左右的；2、PS2的改机芯片早已可以说是“完美”，现在市面上给PS2加装的芯片都是比较稳定的，基本上可以说是接近完美了，请放心；3、自然，不然加芯片干嘛？所谓引导盘是指早期的玩D版方法，就是在玩D盘之前得先放进一张正版盘启动之后再退出正版盘放入D盘即可游戏，这种方法现在早已被废弃；4、所谓的防烧机芯片其实就是一块散热片，改机时一同装上以及时散发由于加装改机芯片而产生的多余热量，防止烧坏机器。您如果要改机的话最好要求BOSS顺便加上散热片，几十块钱的事；5、只要别闲置太久就行，电器最好都是隔一定时间开一会儿，防止内部元件老化。夏天玩游戏的话最好还是不要连续游戏太长时间，而且务必保持主机和电视摆放地点不会被阳光直射以及良好的通风性。

游戏 Q 1、本人是个新机战犯，最近在玩PS2上的《第二次超级机器人大战α》想问一下那四个主角是剧情、路线各异还是像《机战MX》那样开始几个不同，而到后面就基本相同？2、请龙哥告诉我《第二次α》中所有隐藏机体、隐藏驾驶员还有隐藏武器的入手方法。 **（安徽合肥 机战犯鹏哥）**

1、四位主角前20话的剧情是各自独立的，之后从21话开始一直到最后除了第37话与最后一话外都是相同的；2、第二次α的攻略本刊曾经刊登过详细攻略与研究，有条件的话您最好翻阅一下以前的杂志。本作中所有隐藏机体、隐藏驾驶员以及隐藏武器是非常多的，考虑到热线版面实在有限，如果遇到这类问题就将答案全部列出的话估计一期热线也就只能回答几个玩家的问题了，也会大大耽误回答其他有问题的玩家的机会。所以龙哥在此声明一下，以后如果有此类特别费版面的问题的话，尤其是关于游戏的，请在来信中尽可能附上Email地址，龙哥会将解答通过网络发至您的信箱。当然一些不用花费太多版面就能搞定的游戏问题，龙哥还是会尽可能在杂志上进行回答的，请大家谅解。

游戏 Q 请问GB版心跳回忆·文艺篇中的馆林见晴怎么追。在心跳十年祭的时候，电软为何不出一本《心跳回忆典藏纪念》，内容以心跳1为主。以满足心跳FANS们的愿望，还有听说风林剪发了是不是真的？ **（四川遂宁 心跳の幸谷）**

龙哥个人觉得追馆林见晴是很需要运气的，首先要满足以下几项基本条件：尽量多的认识女生，但所有女生对你的好感度都不能达到表白的条件；平时尽量提高各项能力的数值，越高越好，起码要达到130以上，当然，压力值是越低越好；最后，也就是最关键的就是和馆林见晴在走廊上撞到的次数不少于5次，约会时被她撞到不少于2次，打错电话也不能少于2次。上述条件中最后一项是最难达到的，龙哥当初好像也没百分之百成功，不过本作让龙哥印象最深刻的还就是追假小子伊集院时单调乏味加痛苦无聊的三年电话生涯……确实很考验人的意志。心跳回忆系列还是1最为经典，关键是1中的角色太经典了，以至于后续作品很难超越，现在离心跳的颠峰时期已然太远，心跳，已然真正成了许多玩家中永远的回忆。现在出心跳回忆专辑的话，可能比较困难。至于风林剪发一说，据传最早是源自北斗的编辑手扎？对于此事，龙哥暂时不好发表任何评论，只想说一句：编辑部里没有不可能之事……

奇怪的卡带









Girl's Game Garden 女性游戏花园



学园天堂～甜蜜继续～

《学园ヘヴン》原是SPRAY公司于2002年夏季发售的PC平台BL游戏。虽然只是简单的AVG，但由于人设乃是著名漫画家冰栗优，更因为其颇为用心的剧本设计，尽管初发售时只是无声默片，仍然还是获得了极大的成功。然而这么优秀的游戏没有声优毕竟是一大憾事，于是2003年SPRAY将其置于PS2平台发售了有声的PLUS版。不过因为首次发售的是18cero版本，大批18岁以下的女性支持者因为不能购买而导致了强烈的请愿热潮，因此04年二次“净化”后推出了TYPE B（15cero）。

2005年2月24日，《学园ヘヴン～おかわりっ》（官网称为《学园ヘヴン2》，故以下简称同官网）在fans热切期盼一年半后正式发售，声优阵容依然囊括了森川智之、三木真一郎、樱井孝宏及置鲇龙太郎、神谷浩史等，强大如昔。那么，这款继承了原作大人气的续篇究竟是怎生的模样呢？今天就来为诸君略说一下这部《学园天堂～甜蜜继续～》。

对前作《学园ヘヴン》有所了解的小姐们一定还记得，当运势超强的主角伊藤启太完成了BL学园MVP战，与恋人一起赢回了自己的入学资格后，充满了波折的爱情之路也就甜甜蜜蜜地迎来了圆满的结局。《学园ヘヴン2》所处的时间便是MVP战后不久，一切的起因便是因为某日黄昏，启太从海野老师所养的猫那里得到一枚华丽得近乎妖异的戒指，并且那枚戒指居然那么巧就套进了启太左手的无名指还怎么都拿不下来。之后经过会计部七条臣的辨认，这枚戒指是BL学园七不可思议传说之一的“不运的戒指”，只要戴上它的人就会一路霉运到底。众人也纷纷回想起曾经听过关于这枚戒指的传闻，不乏受伤倒霉甚至最早还牵连到死亡。从小到大都运势超强的启太也在之后的试验中抽中签王，以四选一的几率喝下了海野老师研发的暴辣饮料，似乎真的是被不运戒指带衰。

故事便由此正式开始，玩家以主角启太的身份，自由选择十名角色中的一位来和自己一同携手摆脱不运戒指的困扰。每个角色各三个特殊scene，四张CG，有的角色如女王样西园寺郁有攻受两种结局，不过由于是N15版，所谓的攻受我们也只能从台词的变化上看出些许端倪。比较出色亮眼的剧情有西园寺郁的珠宝店抢劫事件，不但可以看到持枪的女王无比酷帅的模样，优雅中透出狠戾的台词与声优的完美演绎更是让人心折；又弓道部部长筱宫的剧情中，可以求得所谓“不运戒指”的真相——N年前，时任BL学园美术部部长、才华横溢的少年艺术家河原井时也，和当时生物部部长向坂春树是很好的“朋友”。河原井在高三第二学期出国之前制作了一个特殊的礼物，就埋在生物部的温室中准备让向坂去找。这个礼物便是这枚刻着“ふぅん”的戒指。但河原井就在那次出国途中死于空难，闻知他死讯的向坂伤心地退学了，因此没有发现河原井夹在他植物观察日记中的那封寻宝信。多年后向坂在同学会上辗转得知河原井曾在温室偷偷藏了什么东西，并要求无意中撞见的同学不要告诉自己，这使得向坂非常在意究竟他藏了什么。于是他利用工作上的人脉和机会乔装成园艺师进入BL学园，在当时的温室也就是现在弓道场想找到河原井所藏的东西，因为举止怪异而被筱宫及启太逮住。而此前，筱宫和启太已经从美术部长岩井卓人那里查到了不运戒指的最初制造者就是河原井，他最好的朋友便是向坂，接着也从向坂的学弟海野老师处见到了向坂本人的照片及那封寻宝信。身份揭开的向坂解释说，实际上是因为他一直有别人说话时不好好听，总是“嗯”一声就走神的毛病，



河原井制作戒指的用意是想提醒向坂要好好听别人说话——“不运”和“嗯”在日语中都标作“ふぅん”，结果以讹传讹，“嗯”的戒指变成了“不运”的戒指，这就是误会的由来。就这样，那枚众人用尽了方法都无法取下的戒指在向坂手中被轻易地脱了下来——虽然向坂是那样解释没错，但一个男人送另一个人戒指，上面写着“嗯”，除了接受者本人之外谁也不能将之顺利取下，如果不是那场死亡永远分开了两人的话，究竟那声“嗯”在他们之间代表什么呢？名为BL学园的地方，应该不会跟爱情无关才对（yy无止境）。

虽然某魂对《学园ヘヴン》一直相当有好感，对这个不运戒指来龙去脉的设定也颇为感动，但是对这款《学园ヘヴン2》总体实在是稍稍有那么点失望。原因在于十个角色每人的路线都非常短，时间都不超过五日目——根据某魂亲身体验，仔细看台词打的话大概每人30至45分钟，忽略台词纯选择的话，三个小时十名角色全员clear。剧情方面，除了三四个角色还算比较好以外，其余几人不说无聊，起码也是淡而无味，像海野聪、泷俊介的路线，私以为非常的乏味。甚至一代人气超高的学生会副长中岛英明，在本作中的剧情也是难以置信的大地雷。CG方面，尽管游戏的CG不管从上色还是人物造型都是有模有样，但跟一代相比，明显看出毫无冰栗优的原画，绘制者甚至不能像一代那样很好的模仿冰栗优的画风。当然这无损于CG的美型度，只不过有一些违和感。并且CG的数量实际上并没有每人四张那么多，基本上每个角色都有两张CG是重复的，只在细微部分稍作了改动而已。唯一的亮点只有在攻略出各个角色的恋情结局（best end）后，可以在special选项中进行小游戏，如果能够突破三关全部获胜，则可以看到冰栗优本人为该款游戏特别绘制的角色图片，这几张CG倒是非常有feeling。但总体而言，以6195日元（税入）贩售的《学园ヘヴン～おかわりっ～》，就其内容看来仅仅算是Fan's disk的级别而已，实在和它的价格以及官网号称《学园ヘヴン2》的名份完全不相称。



小贴士：根据官网的消息，游戏有两张CG入手是与前作有关的。一张是名为“耻ずかしい”的CG，必须有前作的全员clear存档；还有最后一张CG也需要前作的存档，并且必须触发过启太穿女装的事件；而且有前作存档的话，角色的台词也会有不同——由此看来，这真是Fan's disk追加碟才对。好在日本以外的地方也不是只有6195日元的正版这一个选择，不必为荷包得不偿失的失血过多而哀嚎。



□文/暗是魂　责/飞月

游戏的静态视觉艺术尽汇于此

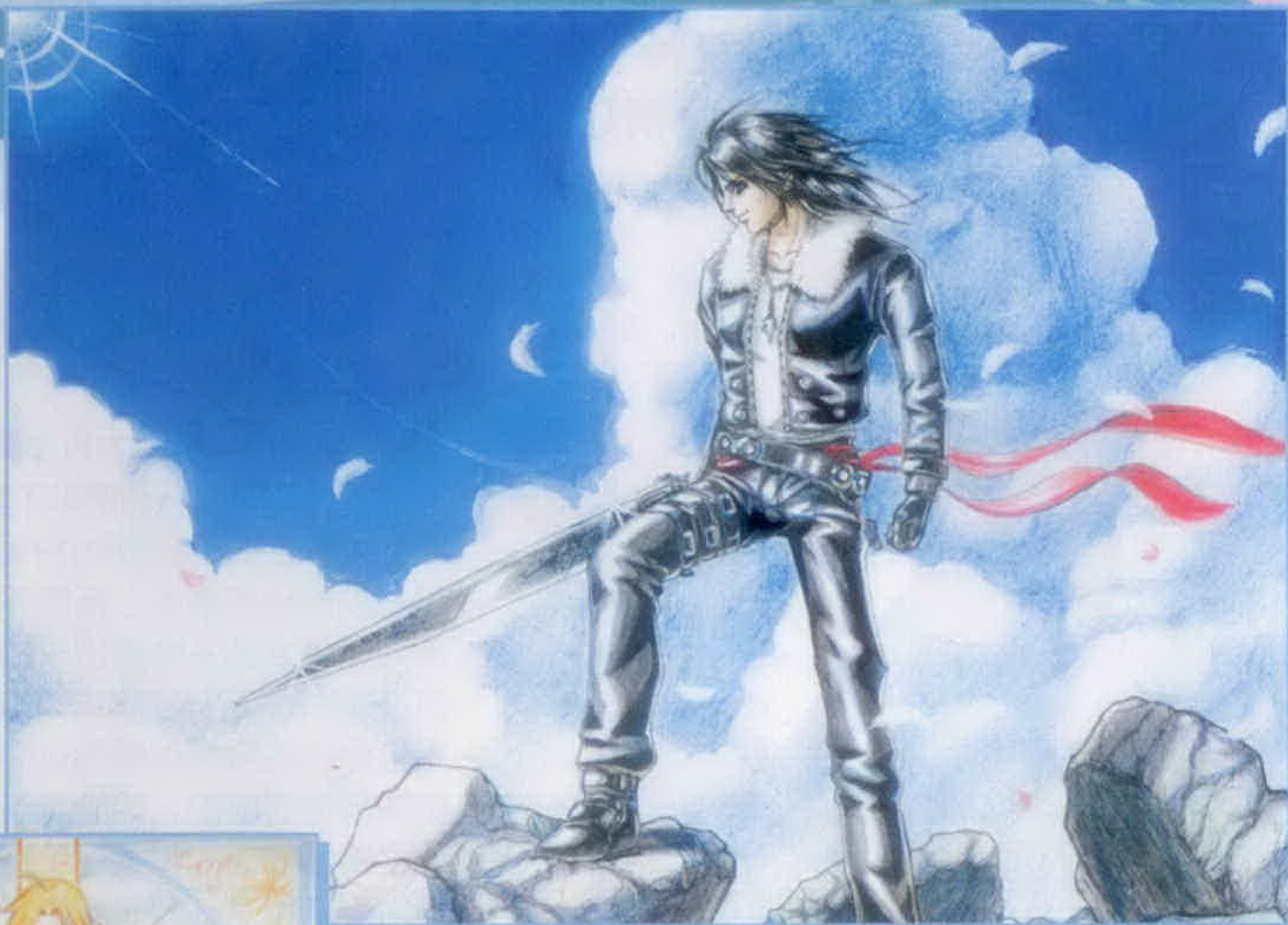
大墙画廊

电子游戏软件大墙画廊第3号小沛令：凡用电子邮箱投稿的作者，无论先前是否参加过大墙画廊，都须在信中写清地址、邮编、姓名。另外，如果是手绘版，则最好用扫描仪扫描，而尽量别用数码相机拍摄。谢谢合作！希望大家继续支持小沛的工作。



↑ANGLE　沈阳　齐凯

简直与原画一模一样，你的模仿能力还是很强的。不过模仿只是初级阶段，以后画工练好了，试着多原创一些东西吧。



↑斯考尔　山东　解思远

长发版的斯考尔很酷啊！背景的白云蓝天也很有气势，特别是那些飞舞的羽毛，更是点缀得十分优美。他腰上的红丝带就是你自创的了吧。



←十字　西安　张正华

爱德华现在的样子真的很像公元元年出生的那位，难道会炼金术就可以成为神？整幅画有很强烈的宗教气息，令人感觉十分肃穆。



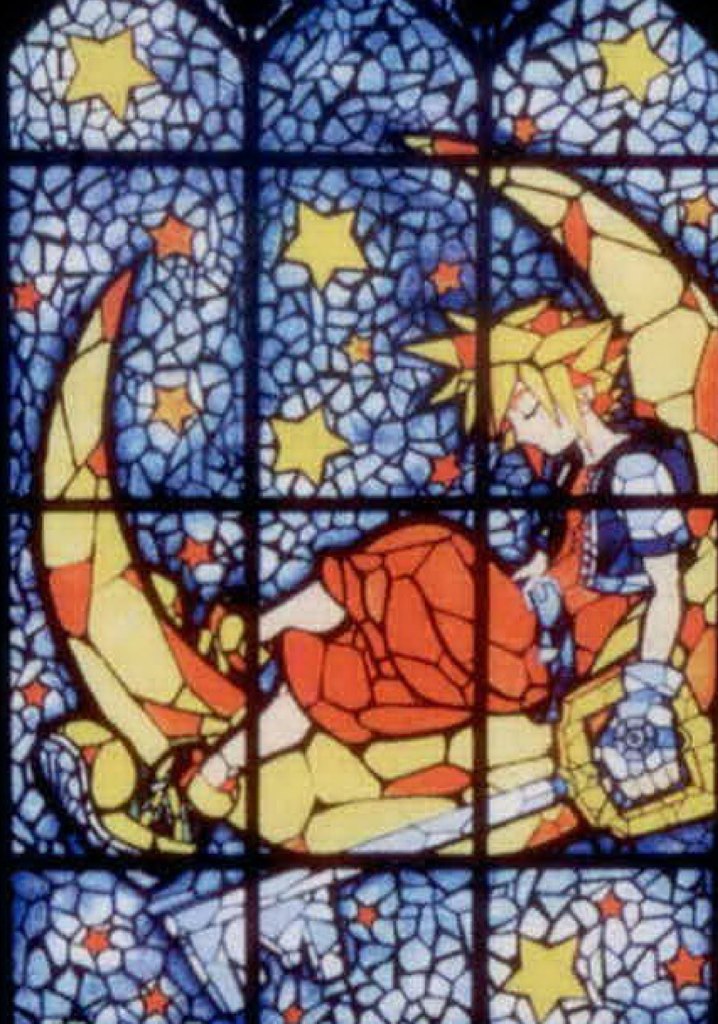
←重装量产型ZZ　杭州　张晶瑾

你的画稿名字太长了，我擅自修改了一下，你不介意吧？这种老照片的感觉要是配上人物的话的确不错，可惜觉得用在机器人身上不是很搭调。

最佳创意奖









↓王国之心　四川　韦煜

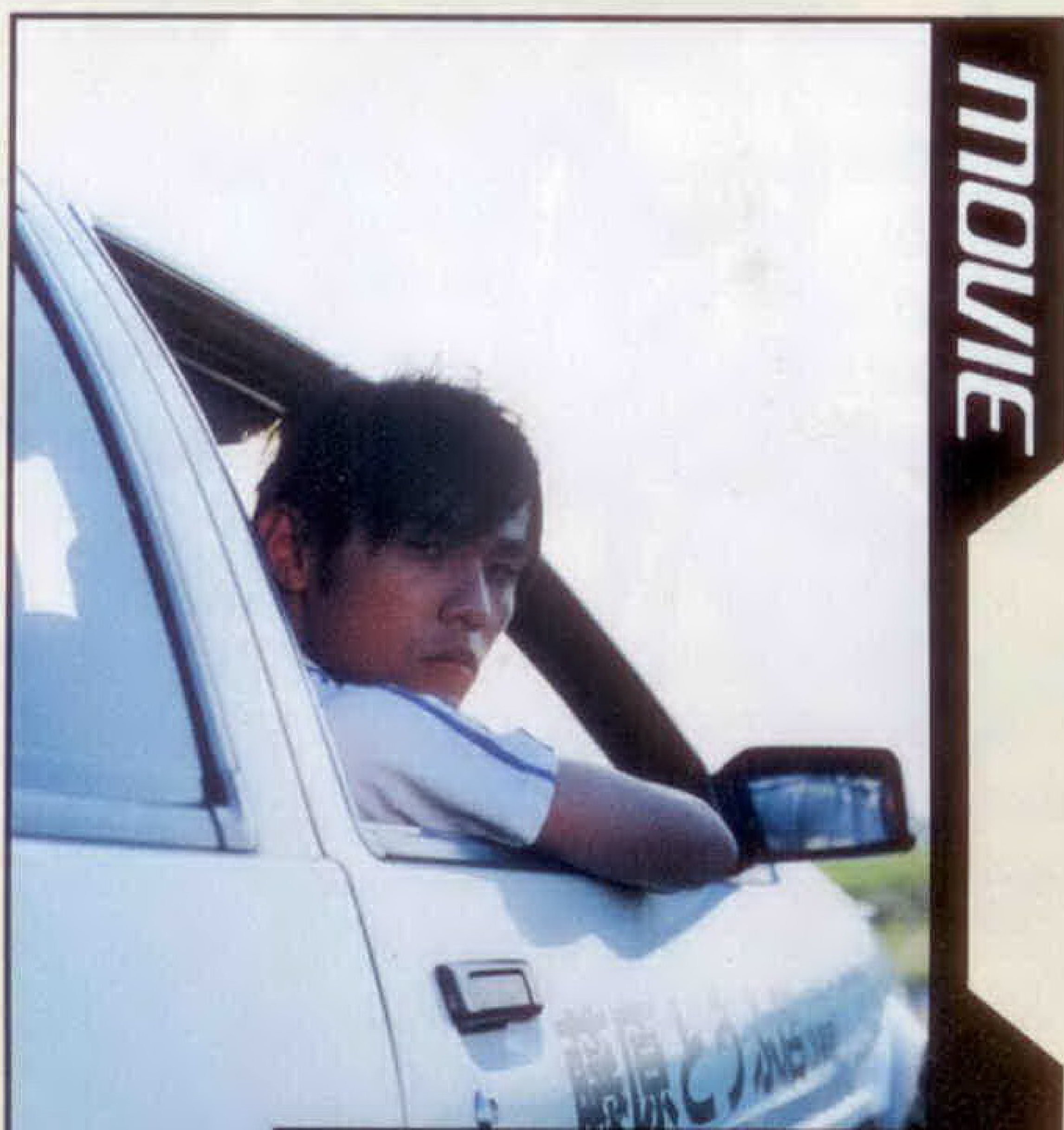
看到你的画真是觉得震撼不小！可惜是扫描的，色彩有些损失，否则还会更加出色。要想两奖同得可不是那么容易的。

飘移族 INITIAL 头文字D



秋名山漫山的绿色掩不住车身的流光，盘旋的山道刹不住速降掀起的狂风，引擎的轰鸣彻底撕裂夜晚的寂静，隧道内的不绝的回声宣告着急速之王的驶离。这里是速度的帝国，山道竞速的天堂。在原作和电影《头文字D》中，大量神乎其神的车技无不令看者叹为观止，那么这些技巧真的可以实现吗？请让我们一起看下去。

MOVIE



电影《飘移族 头文字D》改编自重野秀一先生创作的漫画，漫画原名《头文字D》。“头文字”在日文里是大写第一个字母的意思，也就是Initial，而“D”则是Drift的简写，即我们平时所熟知的“甩尾”“飘移”。重野秀一生于日本新泻县，昭和56年发表处女作《咱们状况一级棒》，之后的机车运动漫画《冲劲传说》更获得第九届讲谈社漫画奖。主要作品有《头文字D》《极速狂爱》《狂飙世代》。而喜欢飙车的重野秀一本人所购买的第一部车正是在《头文字D》中大放光芒的AE86！

GAME | PS2平台上的急速神话……



↑PS2版头文字D[SPECIAL STAGE]被无数喜欢赛车游戏的玩家奉为经典。

COMIC | 一切神话从这里开始……



↑拓海首次登场的画面。看他一副懒懒散散的模样，无论如何也无法将他与飙车联系到一起。

↑原作中第一话开始就可以看到华丽的飙车场面。通过速度线条和拟声词的运用，读者仿佛可以亲耳听到尖锐的轮胎摩擦声回响在耳边。

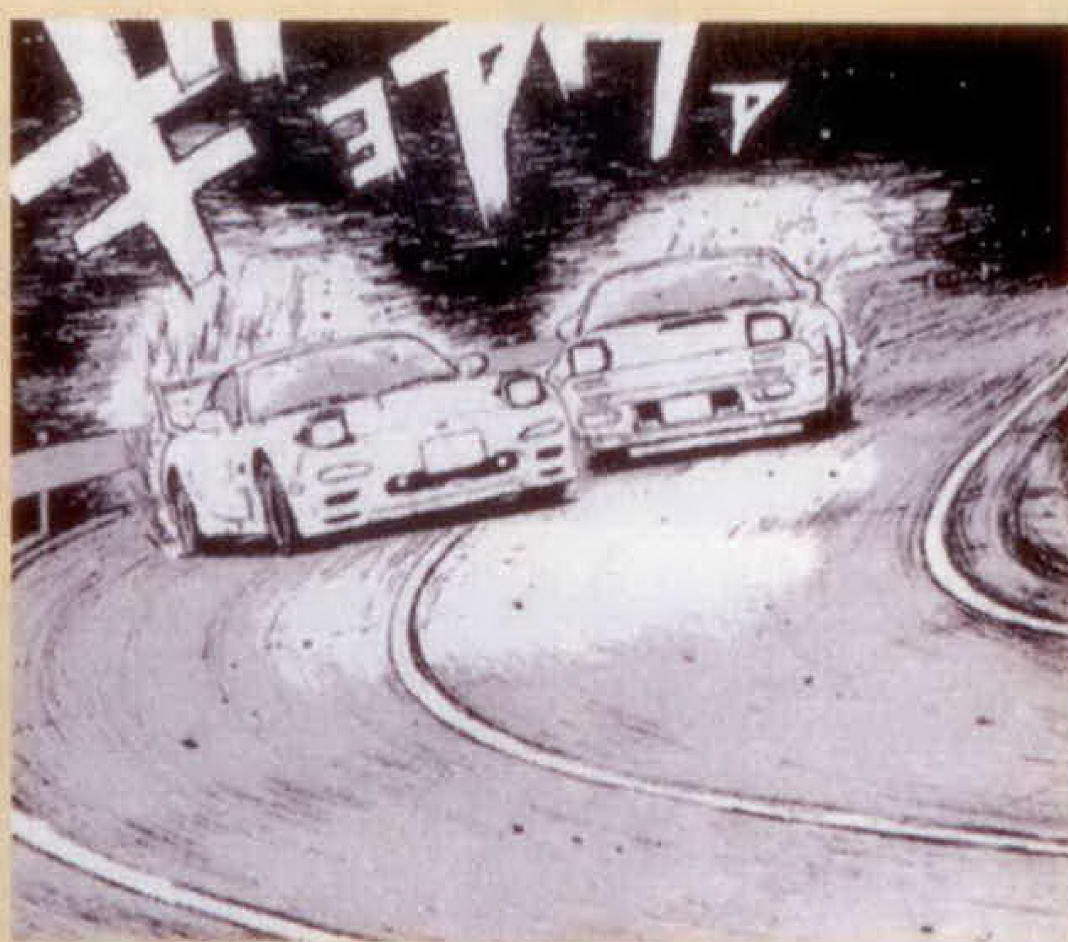
技巧1 纸杯中的水在高速行驶中不撒出来

拓海的老爸文太为了训练拓海送豆腐时不将豆腐碰坏，在他的车子里放了一杯水，喝令他在送豆腐的路程中不准撒出一滴。经过一段时日的磨练，拓海终于练就了不管车速多快水都不会溅出来的神技。而拐弯时，杯中的水甚至可以不断旋转形成旋涡。电影中，观众可以看到这个精彩镜头确确实实呈现在眼前，想必熟悉漫画原作的人更会感动万分，那么这个技巧确实可以实现吗，答案是——不可能！能够将此化为现实的人，估计还不存在于这个世界上。如果哪位真的认识能够做到的人还请记得一定要介绍给我认识。



▲ 既不将纸杯中的水撒出来又要在山道上飘移，在文太的调教下，拓海不仅可以将车内的豆腐完完整整地送达目的地，也在不知不觉中练就了一身高超的驾驶技术。

技巧2 高难度并排飘移



既然拓海他们可以轻易的飘移，那么两辆车并排飘移应该也不是什么难事吧？相信很多人都会这样认为，当然，对于拓海、凉介这种技术的人而言可以另当别论，但在现实中难度其实是相当高的，在如此狭窄的山道上并排飘移相当于把自己的生命交给对手，如果不是充分掌握对方技术和能力的话谁会轻易做出这种近乎不要命的行为呢。

◀ 在漫画原作中，高桥凉介和高桥启介凭着兄弟间的信任和了解将这高难度技巧发挥得淋漓尽致。在现实生活中若想与别人一起飘移尤其是在山道上飘的时候，一定要三思而后行。

技巧3 绝技——水沟悬挂

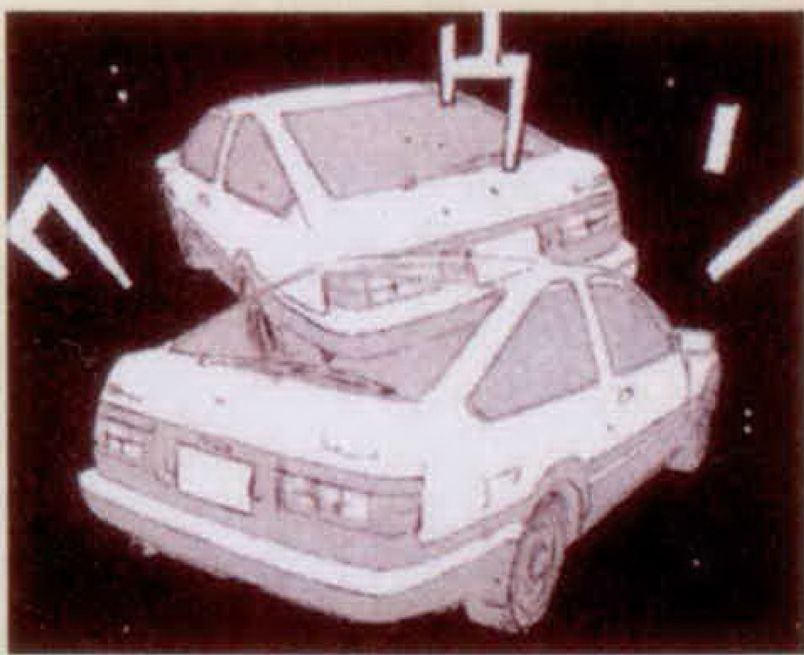
拓海的必杀技——故意让内侧的轮胎落入路边的排水沟形成类似悬挂状态，对抗离心力，以达到高速安全拐弯的目的。这一招在现实中的确是可以做到的，只要经过多次练习，车子的条件相符，时机把握得当就可以了。



▶ 拓海一开始在秋名山上所使用的技巧，他正是利用这一招在狭小的路面上超越高桥启介，赢得了胜利。

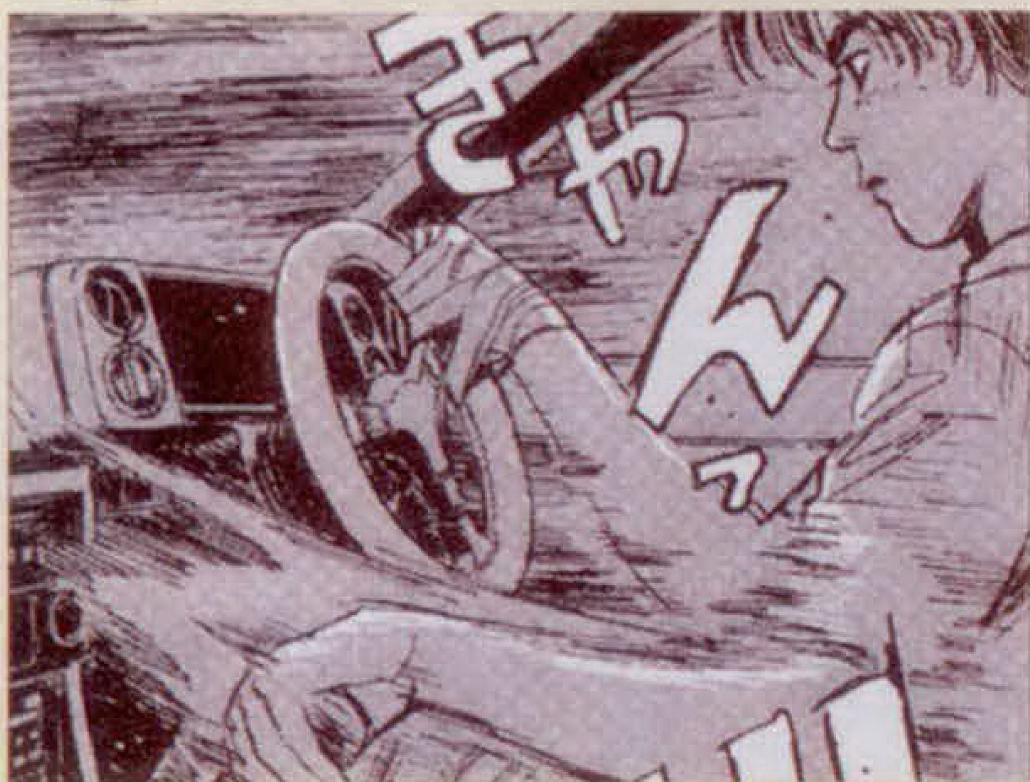
技巧4 惯性飘移

让车以超越极限的高速入弯后靠改变方向使自己产生飘移，然后4轮全部滑过去，这就是惯性飘移。具体来说，比如要入左弯，应采用迟入弯的方式，先朝右拐一点然后再猛然朝左打，利用车身旋转后增加旋转速度，给右前轮增加负重，然后靠惯性，让车身以右前轮为基准旋转。当然，只要速度足够快的话，也可以直接向左打。这个技巧在现实中虽然确实存在，但若非训练有素的飘移高手，否则很难做到。



▲ 拓海正是使用这种技巧轻而易举的将启介的FD抛在了身后。

技巧5 死亡胶带



▲ 妙义NIGHTKID车队的庄司慎吾提出了将右手用胶带固定在方向盘上与拓海比试，这种疯狂举动导致的最终结果就是自己差点车毁人亡。

好孩子千万不要学！虽然目前有了比赛专用的车辆可变齿轮比转向系统，但用胶带把手捆在方向盘上只能转半圈左右只能自己设法制造转动的机会，即使用飘移过弯但难以回胎，所以对普通的自动排档的车而言相当危险，就算是高手也无法控制过度转向的发生。说白了就是不要命的行为。相比之下，反到是FF车不易飘移失控机率小，前轮兼负转向和动力传送直接输出动力，失控的时候容易救车。

技巧6 边抽烟边开车……

在车子行驶的过程中，双手不扶方向盘并不是什么太难的技巧（当然，对一般的驾驶者而言仍然是相当危险的，所以千万不要模仿！）但是像文太这样，一边双手撒把慢慢掏出打火机、拿出烟、点上火，一边速度丝毫不减的飘移过3、4个弯道，还一副气定神闲的样子，这肯定非常人所能为！



▶藤原文太自顾自悠闲的抽着烟，在双手不扶方向盘的状态下急速飘过弯道，自己一副泰然自若的样子，却把坐在副驾位子上的老朋友裕一吓了个半死。

常用名词解释

Engine——引擎
Max Horsepower——最大马力
Max Torque——最大扭力
Drivetrain——传动方式
Length——车长
Height——车高
Width——车宽
Weight——车重
AT——自排
MT——手排
FR——前置引擎后轮传动，全写Front Engine,Rear Wheel Drive。回转半径小，车身重量分布上更容易做到前后轴平衡，循迹也比FF强。
FF——前置引擎前轮传动，全写Front Engine, Front Wheel Drive。一般私家小轿车多使用的架构，可以增大车箱内部空间，令乘坐更加舒适，行驶时的动态安全性也较高。
RR——后置引擎后轮传动，全写Rear Engine, Rear Wheel Drive。这种传动模式与前面的FF正好相反，所有的动力机件都集中在车身的后部，结构紧凑，属于比较难操控的架构方式。
MR——中置引擎后轮传动，全写Middle Engine, Rear Wheel Drive。即引擎放置在前、后轴之间，轴荷均匀，便于甩尾亦能增加抓地力，有低重心的特性有助舒缓尾部的重量。
4WD——四轮传动，全写 4 Wheel Drive。目前最安全的传动架构方式，引擎动力平衡分布于四边车辘，可以有效防止车轮打滑，比2WD更好的发挥轮胎牵引力与转向力。

飘移族 头文字D 上映日期6月23日

阿木：好简单，就是飘移。
拓海：怎么飘？
阿木：一转弯，拉拉手制，开车飘啊。
拓海：这又怎么样？
阿木：有型啊！



电影《头文字D》吸收了大量原作中的精华所在，每场飙车战所展现出的速度和紧张感都给观者带来感官上的绝对刺激。为了追求逼真华丽的飙车效果和技巧上的专业，片中所有演员的车辆都请专门工程师斥资改装，在特技方面更请出了日本著名特技人高桥胜大，他曾参与指导过多部日本电影电视剧，并创造了无数震撼人心的镜头为其赢得了“特技之王”的美誉。

在速度、光、烟雾、音效的衬托下，镜头在车手的眼神与赛道间来回切换，随着一个弯道的逼近猛然拉起，一条曲曲折折的高难度山道盘旋回转着全然呈现在大银幕之上，犹如一条白色的银龙盘卧在绿色的丛林间，欲腾空而起。这就是刘伟强和麦兆辉——两位达人级的巨匠所带给我们的画面，全片在镜头运用和处理上挥洒自如，既给人以身临其境的紧迫实感，又营造出了作为旁观者才能体会的宏大的全局纵览效果，将多场高难度的飚车镜头淋漓尽致的肆意展现。再加上本片日本实地取景拍摄，精致独特的日本风情和美丽的风光总是在紧张的赛车桥段之后悄然而来，舒缓前一秒钟紧张的心跳。

作为片中的第一男主角拓海的扮演者，周杰伦本人的感觉可以说非常贴近主人公的性格，总是一副似乎在发呆的样子，可一旦手握方向盘眼神就完全改变。他与女主角夏树间的对手戏也有不少出彩的地方。也许两人在海边嬉戏约会是最欢乐的，也许夏树羞涩的轻吻拓海时是最甜蜜的，也许背对着哭泣的夏树拓海毅然离去的那刻是最痛心的，但最美好的依然是开始。漫步在翠玉般清澈的湖边，蓝色的天空万里无云，清幽的湖光山色是那样宜人，正如少男少女间的初恋一般美好纯洁。紧张的只知道闷头吃东西甚至噎住的拓海完全就是个不谙世事的大男孩，阳光般灿烂的夏树美丽的让人张不开眼睛。这是两人青涩初恋萌芽的一刻，是永恒的一刻。

对广大大陆影迷而言，影片的另一大惊喜之处大概要算是石斑瑜(他曾多次为周星弛配音，其声技出神入化获得了影迷们的一致好评）的配音了，熟悉的声音和语调，独特的诙谐风格，充分展现出这位配音高手的声音魅力。杜文泽所饰演的阿木本就搞笑的很到位，相对其他人严谨的风格，给影片增添了一丝轻松活泼的气氛。而石斑瑜的独具魅力的声线和语气更给他的表演锦上添花。

除了忠于漫画原著外，编剧麦兆辉和庄文强也对剧本作了不小的改动。文太多了一份沧桑和玩世不恭，阿木的搞笑少了一分无厘头，凉介显得更加冷静虞智，角色间关系和人物内心的成长在戏中的比重亦有所增加，即使是华丽画面所释放的光芒也丝毫掩盖不住剧情的磁力。

最后值得一提的是主题歌《飘移》和插曲《一路向北》，由周杰伦作曲老搭档方文山作词。《飘移》从曲调、节奏和歌词上都与电影“飙”的主题十分贴切，Jay味儿十足。而相对抒情的《一路向北》则将拓海与夏树间恋情结束后那种怅然若失的伤感唱了出来。相信将成为2005年周杰伦最具人气的2首新歌。

历经了连续三期特别报道，我们飘过起伏的山峦，穿过隧道，感受了电光火石的速度与激情，如今就用《飘移》中的几句歌词让我们结束这段急速之旅——



□图文资料由寰亚电影公司提供 责编／飞月

飚车 车技修炼篇

通过上次本栏目对《飙车》的介绍，相信大家对本作已经有了一个大致的了解。这次我们将深入探讨一下，游戏的具体进行以及各种飙车技巧。希望可以对大家实际游戏时有所帮助。

买车

进入游戏第一件事首先就是买车了。目前在游戏中车的种类分C级和B级，C级车的速度在190左右，B级车的速度在210左右。C类价格为48000-158000，B类则是278000-880000。每类还分成水星、冥王星、木星；猎户、天马等不同等级的车辆。除了钱以外还有路程的要求等。当然，换车的时候选择性价比好的还是选择考验技术难度的就要看你自己了，不过开着顺手仍然是首要条件。此外，只要手头钱够还可以申请个够鸟的牌照挂在车后炫耀一下哦。

改车

改装车辆也是游戏里的一大乐趣所在，想在跑道上一逞雄风自然要改装一下爱车。进入咖啡厅隔壁的汽车配件商店可以购买各种所需材料。车辆的性能由转矩（Torque）、刹车（Brake）、制震器（Damper）、防滚（Antirolling）、方向盘转度 Steering Angle）、车身重量（Body Weight）等6个要素构成。扭力越大车的极速就越大，所以提高扭力的配件必不可少，而其中引擎则要根据车辆配套购置，此外刹车系统和悬挂的改装也同样不可小瞧。

任务

买完车荷包空了，这时就要接任务赚钱。游戏提供了“路点任务”“公路飞车党”“飞车党猎人”三种任务，玩家只要进入地图上紫色点所代表的任务地带再按空格即可。“路点任务”只需在限时内抵达指定区域就可赢取CT货币和声望，声望到一定高度时也可以接受挑战任务，向其他玩家所保持的时间记录发起冲击。另外，玩家也可以扮演飞车党想方设法突破警察的围追堵截，或者选择扮演警察开着拉风的警车拘捕那些飚车疯子。

比赛

比赛分为城市赛和对抗赛2种。城市赛是1对1，钱可以两个人自己定。比赛胜负的多少将影响等级的升降，名字前边的称谓由比赛的胜率决定，后面的称谓则根据总威望值来决定。想要一个又酷又眩的头衔也不是件容易的事。对抗赛可以16人同时游戏，跑比赛地图，玩起来更过瘾。

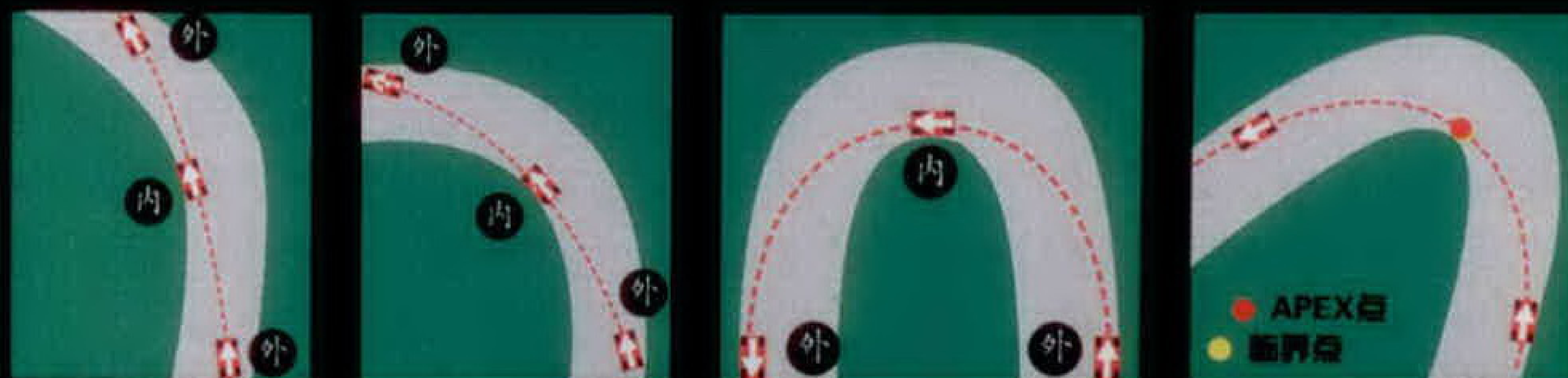
连胜/连败			威望值	
称号前缀	升级	降级	称号后缀	用户威望值
至尊的	0	3连败	车神	？？？
无敌的	30连胜	3连败	车圣	？？？
震撼的	23连胜	3连败	车王	？？？
暴走的	20连胜	3连败	车坛宗师	9392
疯狂的	18连胜	3连败	大师选手	7226
光速的	16连胜	3连败	精英选手	5782
音速的	14连胜	3连败	资深选手	4700
追风的	12连胜	3连败	职业选手	3978
华丽的	11连胜	3连败	业余精锐	3256
天赋好的	10连胜	3连败	业余高手	2534
进步快的	9连胜	3连败	业余赛手	1812
很努力的	8连胜	3连败	飚车手	725
努力的	7连胜	3连败	驾校老师	364
进步中的	6连胜	3连败	驾校助教	364
提高中的	5连胜	3连败	上路新生	184
体验中的	4连胜	3连败	毕业新生	75

飘移

没看见弯前就开始侧滑，这就是预飘。这种进90度弯时适用的高难度动作，要求驾驶者拥有准确的滑行计算能力，速度越高滑行的距离越远，扭力高的车飘移效果也佳，而不懈的练习是领悟距离感和技巧感的最好方法，多跑几次熟悉熟悉地形。其实AE86和RX7他们都是以3点过弯来走最快行车线，而他们的飘移都是以弯前的刹车，进弯的加速来形成的。切弯和飘移的区别就是切弯的优势是弯中加速，出弯快，但是进弯采用刹车减低了速度。飘移的优点则是进弯快，弯中慢，出弯加速慢，最大的缺点是不容易把握！AE86和RX7都是弯中形成飘移都是因为车本身就是后轮驱动，所以强大的后轮推力，在弯中可以形成华丽的飘移。细观察他们从来不用手刹，都是用脚刹和油门来控制入弯速度。

技巧

转弯是飚车中最重要的一环，分为切弯和飘移两种。在游戏中，切弯比花哨的飘移更加快速实用。切弯核心的“外-内-外”技巧指的是车子通过弯道的路线，从接近弯道到进入弯道再到出弯的所走的那条线。路线中最靠近弯心的那一点称为APEX点，通常外内外的APEX点刚好会是中间那一点也是C级车中最好的过弯方式。



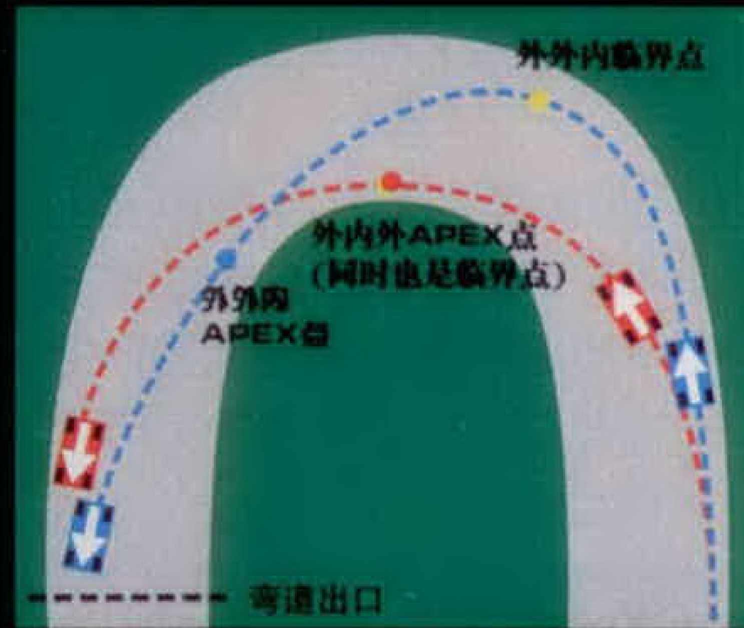
APEX——与弯内侧最接近的那个点。

· 早切弯——指APEX在弯的顶点之前。

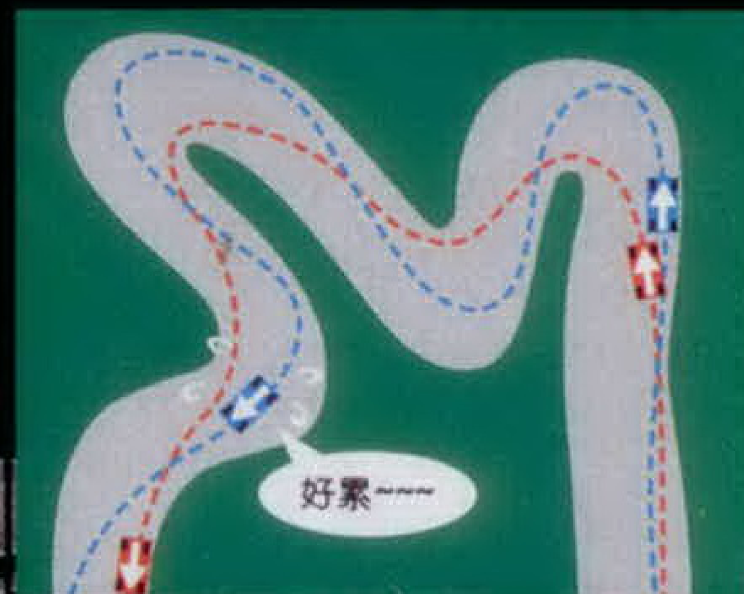
· 中切弯——指APEX是弯的顶点。

· 晚切弯——指APEX在弯的顶点之后。

虽然连接两点的距离从科学上来说应该是一条直线，例如：以发夹弯来说最短的路线应该是右图内内内这条（黄线），而不是外内外（红线），但赛车通过弯道最先考虑的并不是“最短的路线”而是“能最快通过弯道的路线”。选择内内内路线进出弯，速度落差会很大，赛车在这么小的回转半径过弯车速势必降低很多，对于出弯的加速极为不利。缩短了距离但却牺牲了速度，算下来反倒是外内外的路线更快过弯。

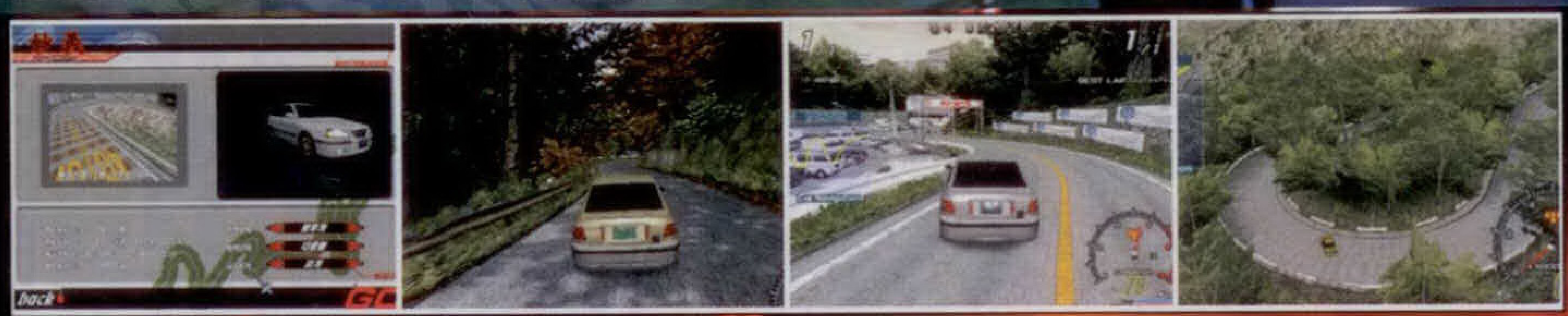


此外，还有一种喜欢《头文字D》的人比较熟悉的外外内取线。这种路线以出弯速度取胜，并可以突破前车外内外的防御，被称作消失的线位（见右图）。出弯速度的快慢决定于从临界点到弯道出口的加速路程长短，谁过了临界点能越早加速就拥有越快的出弯速度。从图上可以看出外外内（蓝线）的走线不对称提前了临界点，较长的出弯加速路程提高了出弯速度，有利于后车在出弯瞬间超越对方。



但是外外内也有它自己的缺陷。如果遇上多弯道密集的赛路，外外内的优势基本就显现不出来了。而且进弯时路线偏外造成难以正确判断临界点，对于技巧不够娴熟的车手而言危险性极高。又或者前车不止一辆时，位处第3、4位的车也可以趁着2车使用外外内取线超越头车时强行切入弯道内侧，结果反而给对手可乘之机。每种技巧总有其优劣两面，不管是外内外还是外外内，甚至内内内，究竟要在何种场合使用何种技巧，除了车子的性能因素外主要还是要看玩家经验的积累和临场冷静的判断。

图文资料由天纵网络提供 责编/飞月


飚车
ONLINE
CTRACER



中国第一款大型实景网络赛车游戏
与人飚车 其乐无穷
7月隆重推出上海地图
www.ctracer.com.cn 免费网络赛车游戏 头文字D实景地图
joyzone 天纵网络
SEGA
HYUNDAI DIGITAL Entertainment co., ltd. www.hydi.co.kr
研发公司：日本世嘉股份有限公司、韩国现代数字娱乐公司 运营公司：上海天纵网络有限公司 客户服务电话：021-61206611 EMAIL：ctcs@joyzone.com.cn

GAME BAR
闲聊游戏吧

京城里老天爷这两天十分慷慨，经常连雨带雹子地就往脑袋上砸，这令人十分感动，感动得我忍不住在雨里奔跑——因为下了公车前不着村后不挨店，只有那么几棵孤零零的树在风雨飘摇中一边看着我一边笑得前仰后合。可我年纪轻轻还不想挨雷劈，只好狼狈地在雨中逃窜。

理所当然地，你要问这期的主题是不是“雨”——我是想说雨，不过这个主题早在去年第20期时就说过了……

但其实基本上每次bar里的文章内容都与我说的“主题”无甚关系，自己都搞不懂为什么当初有了这个习惯。但这确实很奇妙，有意在自己的生活中加些点缀或标记，回过头，你能清晰看见自己走过的路。而这期的主题，就是路。 □唯夜

住在七楼的禽兽少年

我疑心自己已青春不在，不过是一口气从一楼爬到七楼，周身上下竟然就如同水煮肉片一般浑身湿透；遥想当年在校运会二百米短跑中一举夺魁的猛男往事，我不禁忧伤似水。

当然，我之所以要如此孜孜不倦地爬楼梯，显然不是为了要锻炼身体——这一天的早些时候，家住七楼、人间蒸发很久的禽兽少年彭虎突然打来电话，号称“用一等奖学金换来了原装一手NGC一台，不妨下午一起过来同乐。”这个提议自然很对我的调调，于是便欣然同意，匆匆下楼开上我的二手二八车，在车流汹涌的慢车道上春风得意地飞驰起来……

我站在七楼正气喘吁吁待要叫门，彭虎同学突然拉开房门，出现在了我面前。我很吃惊，问他缘何知道我正伫立在其家门口，禽兽少年面无表情地答曰你死狗一般的喘息震耳欲聋，门铃声与之相比，都是要溃不成军。

闲扯一阵之后我便随他走进屋中，耸立在客厅正中央的斑点恶犬朝我一阵狂吠。禽兽少年二话不说，一记天地霸煌拳直捣恶犬面门，恶犬中必杀后哀号一声，重新变身为沉默的羔羊。

推开禽兽少年的屋门，首先映入眼帘的便是一地游戏杂志，然后是一桌子的游戏杂志，再然后是一床的游戏杂志……我曾大胆猜想彭虎同学每天晚上都要十分窝囊地睡在这一堆游戏杂志上，不料竟然猜想正确——禽兽少年手捧一本被压得惨不忍睹的杂志来到我面前，趾高气扬地嘶吼道：“不仅是白天，就连每天的夜半时分，我都会凌驾在游戏之上，这是作为一个游戏老鸟的基本素质。”

能为自己的缺点找一个道貌岸然的理由来开脱，禽兽少年果然了得。

我与彭虎结识于高二的运动会上，在我们学校那个庞大但却脏兮兮的观礼台上。那是个阳光灿烂的日子，参加二百米竞速的运动员们在操场上勤奋地作着准备活动，发令枪一响便如同脱缰的雪橇狗一般呼啸而去。而当时我却不幸罹患重感冒——原本是绝对主力，现在却只得坐在观礼台上默默无闻，这真是生命中无法承受之轻。再加之身旁本班姑娘们的呐喊助威声声入耳——要知道，这助威声本应是属于我的啊——这让我更加抓狂，于是只得忧伤地从怀中摸出一张纸巾擦去鼻尖上昏眩欲滴的分泌物，脖子扭扭屁股扭扭欣赏起隔壁班的美女来。

我猥琐地歪着头，以四十五度角斜视隔壁班的漂亮姑娘，一半明媚一半忧伤。不料饱含人文关怀的目光还未曾触及到漂亮姑娘，却就已经被一个手捧掌机的猥琐男背影吸引了过去——当然，吸引我的主要角色是掌机而并不是猥琐男。虽说现如今BL在漫画界如同雨后春笋一般生机勃勃，但我还是难能可贵地与低级趣味划清了界限，如同莲花一般出淤泥而不染……扯远了，下面继续来说猥琐男手中的那台掌机。

回首公元两千零一年，伟大的玩具公司任XX搞出了伟大的掌机GBA，于是一时间万人空巷，游戏爱好者们都以能够拥有一台可以横着打的彩色掌机为荣。可我身边的朋友呢，他们都是血统正宗的穷光蛋，因而只能继续忍气吞声地竖着打他们的黑白掌机，这让我心里有说不出的悲伤——我连一台竖着打的黑白掌机都没有。而现如今就在眼前，隔壁班的这个家伙虽然丝毫没有资本家崽子的谱儿，但竟然就有一台GBA可以打，这简直就是禽兽么！我强忍欲望，闭上眼睛自在心头默念：“都是虚空，都是捕风。”然而自欺欺人毕竟行不通，海蓝色的GBA却总在脑海中晃来晃去，生龙活虎，所谓的虚空不是扯淡又能是什么。于是痛定思痛之后我终于放下自尊，拖着病体朝禽兽少年的背影蠕动过去。



禽兽少年正在神作黄金太阳中意气风发，美仑美奂的召唤兽竞相蹦出台面呼风唤雨，将只见过口袋妖怪的我惊得目瞪口呆，唾液腺分泌物也不自觉便要顺着嘴角流淌下来。这个时候禽兽少年想必也已经发现了我的异常，于是十分大度地将GBA递了过来，且曰：“嗟，来耍！”而我竟也毫不推辞，接过来便开始耍。唉，堕落啊，我这颗曾经充满骨气的心。

于是我就这样结识了这个禽兽少年，有关他的一切大抵是这样的：彭虎，家住XX小区X号楼70X，有一个当人民教师的表哥，而这台GBA，就是这个表哥从其学生手中没收来的战利品……

如此看来，人人生来平等其实也是一句扯淡，我怎么就没有一个如此衣冠禽兽的牛叉表哥呢？

我与禽兽少年在布满游戏杂志的地板上坐下，他先是絮絮叨叨向我全方位地介绍了那台橘红色的NGC，随后我们便开始同乐BIO4，俊男里昂在欧洲的土地上大搞英雄救美，狂暴化的村民蜂拥而至，几乎让人应接不暇。彭虎指着二十一英寸老电视的屏幕，表情麻木地说：“我们跟这些鸟怪物其实也差不了多少，只不过它们是围绕着英雄打转，而我们则是围绕着生活打转……”

要是这句话搁到别人嘴里说出来，兴许我就会笑得满地打滚，顺便讽刺一句“哥们你别逗了，你还真以为自己是个小思想家啊！”然而这句话是彭虎说的，我便不自觉地咀嚼起其中所包含的涵义来。

与那些视游戏为信仰的人不同，禽兽少年虽然有着收集世面上一切游戏杂志的癖好，然而其对游戏本身的态度却是十分率性——有了游戏打便去打，没游戏打便不打，随遇而安。但即便是这样，禽兽少年的游戏水平却还是能让许多资深老鸟都要高山仰止。别的不说，单是其在KOF97中车轮大战校内四大拳皇高人的牛叉往事，便一时间在学校的游戏圈中广为流传……我曾经疑心彭虎同学身上如此高的游戏天赋乃是来自遗传——江湖传闻彭虎那个衣冠禽兽的表哥当年便是叉叉师范大学中的游戏一霸，有其兄必有其弟，此言不虚。

在结识禽兽少年后不久，学校中便突然掀起了一场将游戏妖魔化的浪潮，胖到变形的低能校长在校大会上声情并茂地朗读了《游戏是电子XXX》的陈年神作。结果一石激起千层浪，校内众多铁杆玩家被此文气得七窍生烟（包括我），七嘴八舌地打算要往校长办公室里扔三千响的“大地红”或者在深夜拿皮筋做一弹弓打校长家玻璃。而那时，彭虎同学却是出奇地冷静，淡淡一笑说：“游戏终归还是那个游戏，不会因为别人的评论去改变什么。总之，时间是证明一切的最好工具。”

直到今天，我还能清楚地记得当彭虎说完这句话之后，围绕在他身边的那片百分之百的寂静。

多年以后，当游戏已经在一定程度上被社会所认可的时候，我在一张画上看到了如下的一段箴言——寒山问拾得：“世间有人谤我、欺我、辱我、笑我、轻我、贱我、骗我，如何处治乎？”拾得曰：“要忍他、让他、避他、由他、耐他、敬他、不要理他。再过几年，你且看他。”——多年以前，那

本栏目文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

个还只有十六周岁的禽兽少年竟然就能够隐约地悟到这一点，这几乎就要让我肃然起敬。

光阴似水，年华老去，又是这么多年过去了，禽兽少年依然在生活那凶猛的调戏中如沐春风。他一直热爱着游戏，但却从不沉迷。高三的时候别人挑逗他跷课打游戏，他来者不拒；但却从不主动去挑逗别人跷课打游戏。结果高考分数下来，那些人的成绩绝大部分都惨淡得飞沙走石，只有他以一个还算不错的成绩走进了一所重点师范大学的校门，从此便在通往衣冠禽兽的道路上一路飞奔。

“其实我是真正地热爱游戏，热爱得几乎发疯。”毕业酒会上，禽兽少年在有些酩酊后向我袒露了心声，“然而生活毕竟还与游戏有着很大的不同，而我也不是那个只要会说几句台词便能在世界中立足的NPC。你知道，上帝只保佑那些吃饱了饭的人……”

后来我和禽兽少年去了不同的大学各自放浪形骸，虽说都是在游戏海洋中几度沉浮，可到头来我的各专业课成绩都惨淡到在及格线附近打晃，而禽兽少年却拿了一等奖学金并搞来了一台橘红色的NGC……唉，这真教人黯然神伤。

“GC的机能果然无敌！”坐在一地杂志上，我禁不住啧啧赞叹。

“嗯，想要始终享受无敌的机能是要有经济基础作支柱的，这要在生活中不断努力升级才可以啊……”禽兽少年目不转睛地盯着屏幕说道。

哦哦，又被禽兽少年摆了一道。

因为不那么尖锐，所以容易向世俗妥协——多年以后的禽兽少年也许终将告别游戏，在工作时间西装革履、人模狗样地站在讲台上滔滔不绝；闲暇的时候在教室中走走转转，没收几台最新款的掌机回来给自己的下一代去尝鲜；在享受那些波澜不惊的幸福的同时长出啤酒肚，然后渐渐在人海中变得面容模糊……然而在我的心中，他则永远都是那个热爱游戏的哲学家，那个从来也不放弃理性的可爱的禽兽少年。

□文/风印



永忆吾爱

在这个充满个人PC的世界里，我与我的PS2显得如此另类。可我依然坚守着这片阵地，就像我对她永恒的思念。

六岁随家人搬到城里，邻居们很热情地接待我们，而我只对一个小女孩家里的一个能接电视的玩具盒子产生了浓厚的兴趣。因为电视里的小人总是听她的话，还能“踩”蘑菇变大人，这可是我所见过最神奇的事了。从此，她家就成了我童年最快乐的地方。

上了小学，我在一班，她在三班，平时很少说话，只有周末写完了作业，我们才一起打一会儿游戏，感觉着游戏带给我们彼此的快乐。

转眼间，小学毕业了，我们一起考上了我们中学史无前例的实验班，也就是所谓快班。作为奖励，她叔叔特地送给了她一支光枪，于是整个暑假我们都在打“会飞的鸭子”。一轮射击过后，我总会听见一阵欢快的节奏，而她却经常被那只很猥琐的狗狗大伯嘲笑。最后她说：“你也许该去当兵。”我笑了。

实验班的师资力量很好，课程学得也比普通班的深；当然，假期也少得可怜，于是我们一起打游戏的时间几乎都被永远做不完的卷子代替了。除了一起上下学，几乎不怎么说话，因为如果那样，会被班主任认为是早熟，甚至是早恋。

初二暑假的一天早晨，她突然对我说：“我们一起去打PS吧！”我只知道PS是当时很时尚的主机，有比较强大的3D处理功能，但是在我们那里还买不起。我问：“去哪儿玩？”“到那儿就知道了，我骑车带你去！”

车子骑了半个多小时，在一个小胡同里停下了，原来这里都是租机厅。在这个充满烟味和汗味的屋子里，一个女孩打着很多同龄人不敢玩的生化2，显得是那么格格不入。当剧情发展到Ada松开Leon抓着她的手，从桥上落下去的时候，她眼里充满着莫名的泪问我：“要是你，你会松手吗？”我愣了半天，敷衍道：“如果我是像Leon一样帅的军人，就不会。”她也笑了。

第二天她搬家了，把那台一起玩了多年的FC送给了我，而光枪却留给了自己，说等有机会再一决胜负。望着我们曾经一起游戏过的房子，突然有一种无可名状的失落。

初三我们还是在一个班，平时见面还是一样地打着招呼，唯一不同的，放学之后，我往左拐，她向右转。

勉强考上了重点高中，她在一中，我在五中。两所学校，中间隔着一条街，理所当然，这条街就是全市最繁荣的打机地带。每到放学时，穿着两种不同校服的学生就会出现在这里。我当然是这里的常客，但从来不打RPG，因为感觉总是少些什么。实况足球是我所有游戏时间的杀手。

高二的元旦，上午布置完晚会会场，就抽时间去继续自己的MASTER LEAGUE。在我的罗纳尔多和维埃里用one-two配合打进一粒进球后，自己正要按start跳过的时候，我听见了久违的熟悉的笑声，是她，我也笑了，问：“你笑啥？”她说：“打电脑还这么赖，我看是没出息了。”自认为达人的我怎么能容忍这种嘲笑？于是两个手柄又同时工作起来，虽然最后我输了，但却很高兴，因为有她陪的游戏，感觉很特别。

从此，在那个固定的位置上总能在规律的时间内看到两个人，在一起创造着同属于两个人的球会，开心快乐地笑着。

但自从一个沙尘封天的下午以后，我就再也没有见过她，听她同学说，她去了大连，为什么却不知道。

随即是高三，那条街上的打机厅也渐渐全被网吧所替代，虽然知道PS系列已经出到了2代，但我还是会去打CS，因为那种感觉更像一名帅帅的军人。

高考报自愿，国防科大，自己成为了真正的军人，而她却没有出现。

大二的暑假下部队后回家，那种放松的感觉真的好爽。一天午夜，她突然来了电话，说到家了，要我明天上午在老地方见，我还没弄明白怎么回事，她就挂断了。

老地方还能是哪儿，但现在那里只能用“打机店旧址”来形容了。我去得很早，穿了一身笔挺的军装，只是在怀疑她是否还记得这个地方。过了十几分钟，她果然来了，只是她那身成熟、性感的装扮让我突然感觉到我们已经是两个世界的人了。她一见面就夸我帅多了，一直叫我“Sir”。

之后我们一起去了一家冰点店，谈着这几年她在国外的生活经历，我也向她述说着在军校的所得所失。聊天的内容很丰富，但却一直感觉很压抑、很紧张。当然，我们都没有提及游戏。

第二次见面，我说：“一起去打PS-TWO吧。”她问我：“PS-TWO是什么？”我愣了一下，说：“那就一起去烧烤。”我们喝了很多，她也总是让我“Cheer！”

第三次见面，我就要返校了，火车开前十几分钟她才来，说去做美容了。我们匆匆在车站前合了几张影，就SAY GOODBYE了。我刚转身，她突然从背后抱住了我，很紧，却什么也没有说，我知道，这个时候是不需要语言的。



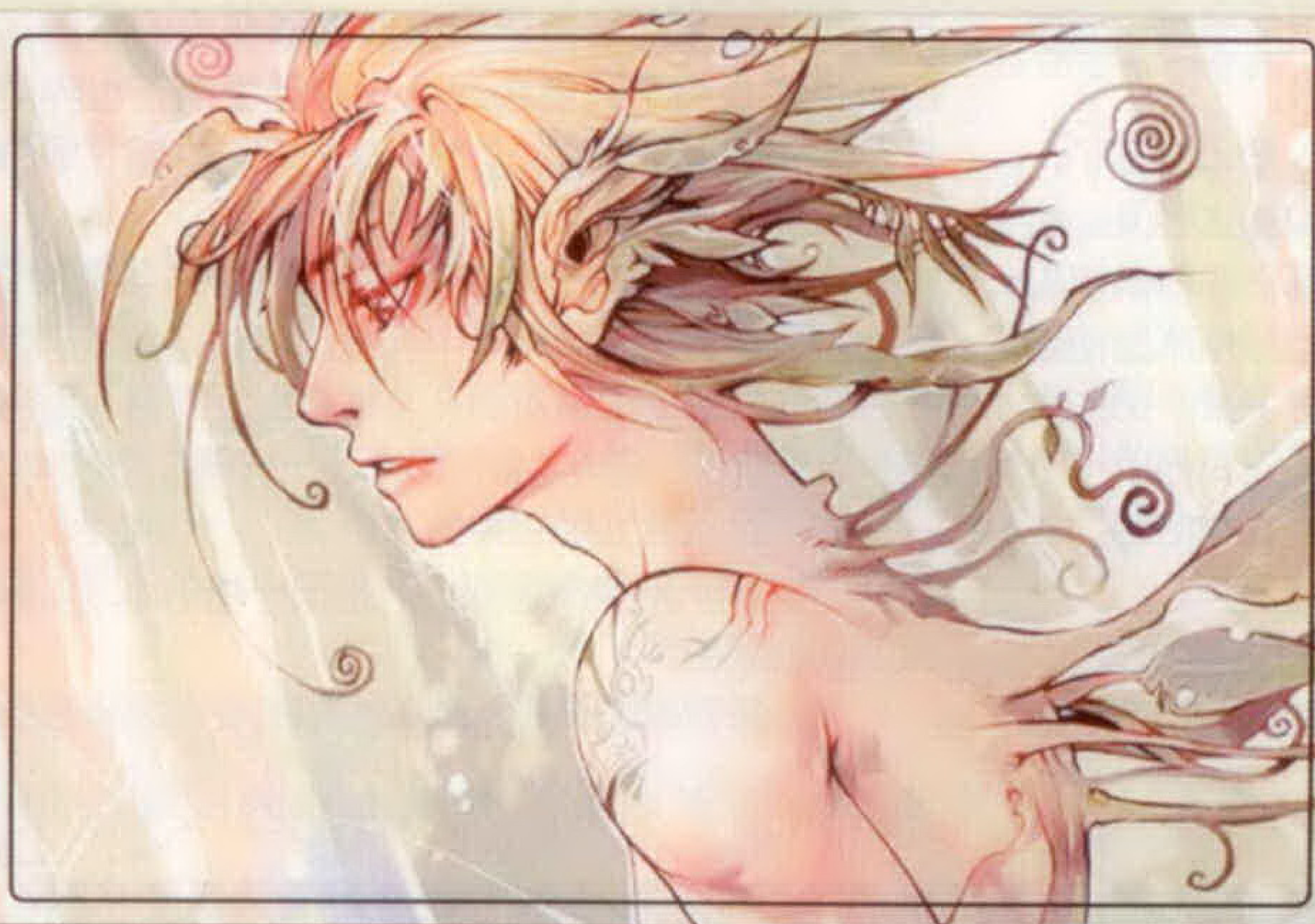
过年时候上网去，QQ上她的头像跳了跳，打开一看，是她和他的订婚照片，一个韩国人，蛮帅的，很像Leon。

每天最惬意的时候就是熄灯前的十分钟，手里夹着一支烟，听着校园里悠扬的乐曲，思絮随烟飞散。忽然会无端地想起一些人，爱过的恨过的，甚至还有擦肩而过的。而游戏，也许注定是我永生的恋人吧！

□文/苍之绯蓝

本栏目文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

只是为了纪念



相遇 这是一个故事，发生在很久以前，久到我都不清楚它是什么时候开始的。不过，它的确是发生过，因为它发生在江湖中，江湖中总是免不了要发生故事。

有很多人不解江湖，这不奇怪。也有很多人自认为很了解江湖，他们以为江湖就是自己腿上的毛，随便撩上去一眼就清清楚楚了，可惜他们还没有来得及数清楚就已经死掉了。

一个人最痛苦的是什么？就是自己死了都没人知道。

天下间能真正了解江湖的只有一个人，那个人被称为天下第一。人们会为了这个名号杀来杀去，因为第一就是第一，绝不会有第二个存在。胜了的人可暂时保住第一，也或许能保住一年或十年，也可能保住一天或一个时辰。江湖中的人都窥视着这四个字，他们不会管别人的死活，他们只关心这四个字能否加在自己的名字前面。他们在赌天下第一的同时，也在赌自己的命。

最早的第一出现在西南一个不起眼的小镇。他有个很特别的名号——徐得鱼。单单一个名字是难以让他成名的，徐得鱼也充分认识到了这一点。于是他开始苦练外家功夫，终于借自己的独门兵刃力挫众多高手登上了天下第一的宝座，还先后多次卫冕成功，成为一代宗师，并影响了一代青少年。

他的那件神兵也成了天下第一的象征，这东西有个极难念却十分响亮的名字：格杀勿论斗转星移天下霸道王者之剑，为了方便阅读，我将其简化为四个字：格斗天王！

此时另一个名字也逐渐走进了人们的视线，这个名字的叫嚣意味十足：格斗王子。只因在一个月黑风高之夜，此人被当地一知名废柴以一人之力连胜他三局，而且其中两局对方还滴血未伤，故得名格斗亡子。被废柴一挑三后，亡子欲切腹自尽，而在这千钧一发之时，其被出来吃宵夜的一代宗师徐得鱼发现。在对视了近三十秒后，徐得鱼先开口了："阁下从头到脚没有一处地方不像菜鸟，如果我没看错的话，你就是菜鸟中的霸主！"亡子坐起身问道："那又怎么样？" "还是菜鸟……"

至于之后发生的故事就不得人知，只是在格斗王子的自传《我与狂徒，无人知晓的故事》中有明确记载：当时徐得鱼提出和他比试一场，这一战就是七天七夜，最后因体力原因败下阵来，才收徐得鱼为师。不过在随后徐得鱼出版的写真集《东方阿诺》中拥有完全不同的版本：徐得鱼是受不了亡子的苦苦哀求才收他为徒的。最后再让我们来看看街机厅老板的回忆录《卧薪尝胆——我与徐得鱼斗争的二十年》中是如何说的：当时的场面极为混乱，双方基本上是推了又推，推完再推，最后因五元代币的问题才定下这段师徒之缘。

不论如何，此事一时间在西南地区传为佳话。人们也尊称亡子为王子（用说的根本就没区别……）。

成名 格斗王子拥有了无数江湖中人挤爆头也没拿到的头衔，简直就是现代版灰姑娘，这也太假了吧？众人都不知徐得鱼冒着英名扫地的极高风险收一个超级菜鸟为关门弟子有何用意，不过随后王子就证明了自己的实力。经徐得鱼一天的指导，战斗时间累计不到五小时，就驾驭了格斗天王这把神兵，并且K死了大蛇，推翻了江湖中人当年用了数月都没能推翻的一个伪真理——"大蛇不可战胜"。"我承认我不是高手，但咱也是K死过大蛇的人啊！"更让江湖中人气愤的是王子说其实徐得鱼也没什么，不过武功高一点，人长得帅一点，处事耿直一点，徒弟这个头衔也不代表什么。当时众人就想伸手把他的脑袋给拧断，看看多大个头衔戴在上边才不算小。

之后的一年间，王子武艺突飞猛进，经历大小战役无数，称这些战役个个经典也不为过。当然，经典的战役是不能让一个人成为天下第一的，你三岁时勇斗隔壁如花家墙上的壁虎也可称为经典。真正让王子出彩的是一年以后与中原第一高手，人称玉树林风比潘安，一朵梨花压海棠的小霸王——潘挺松那一战。王子胜则一夜成名，败则辱没了江湖第一高手之徒的威名，那将从此无法抬头做人。两人为了争夺兵器谱上的排名，杀得是天昏地暗。最后王子让中原人失望了，也就是那一夜，格斗王子奠定了他在江湖中偶像地位。"师傅我成功啦！"王子将胜利告诉了徐得鱼。"我当时果然没看错，你的确是万中无一的练武奇才。做为奖励我请你去拉面店吃拉面好了。"王子脸上即露出小学生式的激动表情："好耶！"

再见 幸福的背后总有无尽的辛酸，而幸福过后那无尽的辛酸就会凸现。

就在徐得鱼师徒制霸江湖之时，他们万万没想到，一场暴风骤雨的革命如同印度洋的海啸一般席卷了整个江湖。就在全镇最大的街机厅旁，一个外地人开了一家新的武馆。好奇的江湖中人蜂拥而上，几天后，几乎所有人都被名为PS的武功秘籍中所记载的、近乎神话的招式给震晕了头。在毫无反抗的情况下，他们丢下了手中惯用的老式武器——摇杆，被吸入了无尽的次世代漩涡之中，心甘情愿地掏出比代币高出几十倍的金钱去使用一个写满O×□△外星文字的新式武器。

仍旧死忠于街机的也只有徐得鱼师徒。对手、好友，一个接一个地从身边离去。徐得鱼开始产生一种莫名的恐慌，他万万没想到这场变革来得如此之快。一代大侠第一次慌张了，面对手中紧握的宝剑，昔日铸剑名家SNK将自己的名号刻在这把神兵上时，可曾想过。某一天这金光闪闪的三个大字会变得如此黯淡。徐得鱼觉得自己应该做些什么，他质问街机厅老板为什么不去买新的机板，老板无奈地说："已经没人玩了。"

……是该隐退的时候了，面对自己的爱徒，徐得鱼把宝剑交到王子手中，只说了两个字"保重"。王子望着人流中的徐得鱼，他高大的背景逐渐消失在人群中。一代宗师，走得却如此平凡。

我记不清故事是什么时候开始的，但我记得它何时结束。时间定格在公元1999年，街机在PS的一轮轮强攻后退出了历史舞台。留下的只有几台铺满灰尘的冰冷机器，证明他曾经的辉煌。

什么天下第一，什么江湖制霸，我输了，我们都输了。王子丢掉了手中的剑，最后一个离开了江湖。

这是一个樱花飘落的时节，短暂的惊艳后，粉红色的火焰将燃尽它的全部，同黑色的大地一并腐烂。

一滴晶莹的液体从王子的脸上滑落。

再见了，我们的时代。　　□文/小烧



"雪洲"是一家书店，一家离我家很近的书店。每天放学我只要稍微拐个弯儿就会路过她。虽说是书店，但雪洲经营的项目却很多：从游戏到动漫，从饰品到用品，基本上我喜欢的东西在雪洲都可以找到，所以我差不多每天都要来这里。如果不是因为雪洲老板娘长得太过有碍观瞻，我想我会考虑一天来两次雪洲。

由于雪洲的生意甚是不错，来这里的学生也很多——也许这句话应该反过来说。反正在这里你经常可以看到三五成群的游戏热血青年或是两三为伴的时尚动漫MM。加之雪洲门口两侧春夏会有卖果蔬的小贩，秋冬会有烤白薯、羊肉串的摊点，这俨然就是一个浓缩的小社会。

缘分确实是俗到没几个人相信但你又不得不信的东西。有一次我到雪洲的时间有些晚了，电软只剩最后一本，而且这本已经被一个女生拿在手里。那时节我正迷恋R4，看哪位女生都像永濑丽子，但今天这位当真是明眸皓齿，以至于这位女生离开时我不由自主地跟在了她后面。千万别误会，我只是想跟她商量可否把那本书让给我。她好像察觉到我的"不怀好意"，打开车子骑得飞快。于是我和她在华灯初上的街头上演了一出"R4"追逐赛。令我意外的是，这位"永濑丽子"小姐就住在我家对面的小区——这我就更不能放弃了。结果？结果这并不是一场风花雪月的故事，因为我被她们小区的保安拦在了大门外边；让我郁闷的不是"永濑"小姐的远去，而是——我连那期电软的封面还没看清。

本栏目文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

雪洲书店老板娘的容貌也许确实不具备欣赏性，但她玩起游戏来还是很有些看头的。在我家附近，老板娘的游戏水准绝对算得上是女中魁首。所以每当有新游戏上市而我手中的流动资金又不够第一时间买来的话，我就会到雪洲蹭游戏。准确地说，我是在蹭看游戏；再往准确里说，我是在睁一只眼闭一只眼地蹭看——因为我用睁着的那只眼睛看电视的游戏画面，而用闭着的那只眼睛看老板娘。

渐渐地自己也在老板娘面前混了个脸熟，有时她也会让我亲自感受一下那些传说中的主机和游戏。其实她不知道，我在别的地方已经做过修行了。只见我一出手就把自己擅长的几款游戏发挥到淋漓尽致，老板娘很像真事似地对我的游戏水平表扬了一番，而我也和老板娘更熟了。可我后来发现，这一事件带来的唯一改变就是，我去雪洲的次数更多了，随之而来的就是我在雪洲的消费额直线上扬。老板娘真是会算计，老板娘真是持家有方。唉，谁说女子不如男呀？

看来缘分还真是俗到没几个人相信但真得相信的东西，我竟然再一次在雪洲碰到了那位“永濑丽子”小姐。不过，她的身边有位貌似陈可汗的生猛男子相陪，不知是她的父亲还是男友——我情愿相信那是她的父亲。“永濑”小姐今天是来买GBA游戏的，买完游戏后就和“陈可汗”先生有说有笑，有打有闹地离开了。离开就离开吧，反正这期电软我已经买到了。

在雪洲老板娘职业式微笑的护送下，我走出了雪洲，这才注意到，雪洲的招牌换了。原先那块招牌上把雪洲的经营项目介绍得很详细，从游戏到动漫，从饰品到用品。可现在这块招牌上只有“雪洲”两个大字而已，其他的字消失得干干净净，仿佛我们曾经经历的往事。

那些往事，真的就消失了？

□文/joni

※★

夏天，又到夏天

一般来说，桂江一中的宿舍大楼在夏天的时候有百分之九十九的时间是完完全全潮湿的，其中特指304宿舍。304是我们一年前居住了一年的地方，里面脏乱差，基本上除了6张床之外没什么可以被看出是人住的地方。而我们又的确在那里住了一场战争的时间。

初夏，太阳开始了它一年里最忙的工作的开端。大地给烤得欲仙欲死，被我们的回力鞋一踩就会隐隐约约听见“呲”的一声，大约是在提醒我们“此地勿进”。老师们正庆幸不是读书天的那个季节的逝去，但很不幸他们又失算了，因为还有一个下句唤作“夏日炎炎正好眠”。就大约当某人在昏昏欲睡时，模糊间一颗淡紫色的种子在漆黑中划过一道弧线，在平静的镜面上绽开、闪烁，醒来时瞳孔中苍茫一片。



潮湿而炎热的夏天，终于回到了家里，我从书包中翻天覆地，结果不负众望，一张封面已经被蹂躏得难以言喻的光盘被翻倒出来。我挣扎着把它塞进机子中，点开了播放器，于是战场瞬间展现了，刹那间我心中也激动得无以复加……

嘉美尤的Z高达出场时的那一话叫“ZETA之鼓舞”，从题目可知大意是Z高达一出来就秒了N多台敌机，令本来就都趴下的众人感受到小强重生的力量，并一起抄起板凳向TITANS众人狠狠拍去。而这边厢与我而言，明显受到的就是种子的鼓舞，于是我点开了一个下载，下载的东西是被唤作“朋友和你在战场”的ROM，至于在战场上干什么是看片啊还是烧烤啊之类就没人知道了。游戏好像还是眼镜厂新出的，似乎很好耍的样子。十五分钟之后，我打开了模拟器，进入了游戏。

有人点评过日本由动漫改编的TV游戏，发现基本上都忠于原著——就是拿个漫画/动画可以充当攻略那种，而我很幸运遇上了——应该说是不幸，因为我根本上——算了，是基本上没看过高达SEED，连日文也是四分之一桶水的我，就此开始了游戏。

从坐上高达开始，一切就不可能有退路——阿姆罗奸笑着，说完这话，转身不知所踪。

热、热、热！基拉在驾驶员待机室里吼了几嗓子，估计没人听见（听见也假装没听见），于是他打算在STRIKE的驾驶舱中私下安装空调。屏幕对面的我此刻正在捧着杂志研究着对沙漠之虎一战的S级评价，当我研究完了时，基拉已经搞掂了。而在大天使的舰桥上，芭芝路路正和玛硫就STRIKE出战的装备一事进行激烈探讨——芭芝路路认为要逮住兔子无论如何前提条件起码是要跑得比兔子快；玛硫觉得要捉住小兔崽子只要网够大就OK了，哪用管你在哪里抛网。不过最后由米丽亚决定的结果是——空战型和巨剑型都被基拉弄坏了，只能用炮战型。据说当时两声巨响陆续传来，一看原来是两个舰长都和地面第N次亲密接触了。

高三们千军万马挤独木桥之后几天，就是初三千军万马走钢丝了。我们学校于是成了钢丝的生产地，初三学哥学姐们满头大汗地复习着，未来被汗水沾得模糊一片。而到了初三学哥学姐们战战栗栗地在钢丝上行走时，我却在和拉克丝私会着，她问我，你到底为了什么而在桂江一中学习呢？是学校的星级少年奖牌？还是因为父亲大人的指示？我无言以对，手颤抖着，然后我羞愤地猛然拔出枪对着她，可是手却始终不听使唤。终于，我手中的笔掉在了地上，哒哒几声，沉静了下去。

对初三们而言，那三天是人生过得最错愕的三天，什么事都有可能；而对我而言，那三天很无聊，我自上次以后没面子见拉姐姐，于是我到了市区一间小店，用几十块换回一只Freedom的BB模型，浪费了一个下午的光阴来拼。拼好了以后，总是觉得与我记忆中的截然不同，不久就变卖了。

在变卖之前，我曾偷偷地把它拿到过当时的108班，用死党的高达颜料笔进行涂装，这又浪费了我几天的时光。中间夹有一次英语考试，之后发成绩时，那个我暗恋过的女生对着我说，看，是不是，玩物丧志了不是？我看着鲜红色的“80”，没反应。她一直不喜欢男生玩模型，哪怕我的另一个死党曾送她一只WING ZERO作礼物也是一样没了下文。

大测前的几天，基拉终于见到了芙蕾，久别胜新婚，本打算好好亲密一番，可是万恶的克鲁泽一枪结束了一切美好的希望。基拉悲愤交加，模糊中又一颗淡紫色的种子在漆黑中划过一道弧线，在平静的镜面上再次绽开、闪烁，醒觉时瞳孔中苍茫一片，然后Freedom如同脱缰野马般向Providence冲去。

结局最后不言而喻，我默默地等待着。参差不齐的战绩，成了我唯一的最末回忆。

基拉后来飘流在宇宙中，飘来飘去，飘来飘去。他接着问我，为什么、会是在这里？

我一下语塞，无话可答。

我也问自己，我们，为什么也在这里？

我们，为什么也在这里？

后记：那次期末成绩很差劲，600人的初一级中我掉出了100名。那个49和50集，还有一只靛蓝Freedom，朋友和你在战场……等等，成了我对自己迷茫初一的最后怀缅，就像初三中考我们放假前黄昏最后的一个夕阳一样。

□文/廖健恒



本栏目文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

日本近期电子游戏全资料统计

全硬件 新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

本期推荐作品：杀手7，作品独特的画面渲染效果将作品独特的世界观展现得淋漓尽致。作品的风格慵懒散漫，将诡异的氛围和后现代灰色风格展现到了极致。其剧情发展扑朔迷离，精彩的情节层出不穷，是近期不可多得的佳作。

□责编/无无



PLAYSTATION 2

日期	中文名	日文名	类型	厂商
6月9日	少女义经传2"超越时空的契约"特别版	少女义经传2"超越时空的契约"特别版	RPG	WELLMADE
	寂静岭3（KONAMI殿堂）	サイレントヒル3(コナミ殿堂セレクション)	AVG	KONAMI
	寂静岭4（KONAMI殿堂）	サイレントヒル4(コナミ殿堂セレクション)	AVG	KONAMI
	★杀手7	キラー7	ACT	CAPCOM
	HOMEMAID "终之馆"	ホームメイド～终の馆～	SLG	PrincessSoft
	HOMEMAID "终之馆"（初回限定）	ホームメイド～终の馆～（初回限定）	SLG	PrincessSoft
	火焰战士（KONAMI殿堂）	ファイヤーファイタ F.D.18(コナミ殿堂セレクション)	ACT	KONAMI
	少女义经传(WELLMADE the Best)	少女义经传(WELLMADE the Best)	RPG	WELLMADE
	少女义经传2 超越时光的契约	少女义经传2 时を超える契り	RPG	WELLMADE
	METAL SAGA 沙尘之锁	METAL SAGA 沙尘之锁	RPG	SUCCESS
	★喧哗番长	喧哗番长	AVG	SPIKE
	★SOCCER LIFE 2	サッカーライフ2	SLG	BANPRESTO
6月16日	街头战士2	スロッタ UPコア7 ストリートファイターII Vol.26 ラブ★スマッシュ! 5.1	TAB	TORASU
	SIMPLE2000系列 LOVE・SMASH!	SIMPLE2000アルティメット	ETC	D3PUBLISHER
	SIMPLE2000系列 激斗姐妹	SIMPLE2000シリーズ Vol.80 THE お姉チャンプル	ETC	D3PUBLISHER
	不思议游戏玄武开传外传	ふしぎ游戏玄武开传外传	AVG	IDEAFACTORY
	镜中巫女（限定版）	镜の中の巫女（限定版）		
	ZiII O,II infinite	ジルオール インフィニット	RPG	KOEI
	ZiII O,II infinite限定版	ジルオール インフィニットプレミアムBOX	RPG	KOEI
	ENJOY GOLF!	エンジョイゴルフ!	SPG	日本CBC
	★骑龙者2 封印之红、背德之黑	ドラッグオンドラグーン2 封印の红、背德の黑	A・RPG	SQUARE・ENIX
	EYETOY：PLAY2	アイトーイ：プレイ2	ETC	SCEJ
	EYETOY：PLAY2（EYETOY同捆版）	アイトーイ：プレイ2（EYETOY同捆版）	ETC	SCEJ
	怪盗史莱库巴2	怪盗スライ・クーパー2	ACT	SCEJ
	浪漫大活剧	ポンコツ浪漫大活剧	RPG	IREM
	我们、…他如是说	そしてぼくらは、…and he said	AVG	INTERCHANNEL
	犬夜叉 奥义乱舞	犬夜叉 奥义乱舞	ACT	BANDAI
6月23日	密林暴风	ジャングルストーム	ACT	UBI
	吉奥拉玛线无战事	ジオラマ 梯 常なし	SLG	MARIONET
	不可思议的游戏 玄武开传 外传 镜之巫女	ふしぎ游戏～玄武开传 外传 镜の巫女	AVG	IDEAFACTORY
	格斗之王NEOWAVE	ザ・キング・オブ・ファイターズNEOWAVE	FTG	SNKPLAYMORE
	SuperLite2000冒险 蓝与青	SuperLite2000ADVANTURE蓝より青し	AVG	日本TELENET
	ENJOY GOLF!	エンジョイゴルフ!	SPG	日本TELENET
	恋、少女和机关枪	恋と少女とマシンガン	AVG	MMV
	Erementar Gerad 缠绊、翠风之剑	エレメンタルジェレイド 翠风の剑	AVG	TAITO
	阴阳大战记 霸者之印	阴阳大战记 霸者の印	AVG	BANDAI
6月30日	SEGA AGES 2500系列 龙之力量	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.18ドラゴンフォース	SLG	SEGA
	幕末浪漫 月华剑士1+2	幕末浪漫 月华剑士1+2	FTG	SNKPLAYMORE
	休可拉"maid cafe "curio"	ショコラmaid cafe "curio"	AVG	ALCHEMIST
	休可拉"maid cafe "curio"（香奈子装）	ショコラmaid cafe "curio"（香奈子セット）	AVG	ALCHEMIST
	饿狼MARK OF THE WOLVES	饿狼MARK OF THE WOLVES	FTG	SNKPLAYMORE
	高达 真实的奥德赛丢失的G传说	ガンダム トゥルーオデッセイ ～失われしGの传说～	AVG	BANDAI
	Angel's Feather 黑色残影	Angel's Feather 黑の残影	AVG	GN SOFTWARE
	直升机2	ブチコプタ 2	SLG	TAITO
	★源氏	GENJI	AVG	SCEI
	CONFLICT・DELTA II 海湾战争1991	コンフリクト・デルタII 湾岸战争1991	ACT	CAPCOM
	My Merry May with be	My Merry May with be	AVG	KID
	★SEGA2500系列Vol.18 龙之力量	ゼガ2500シリーズVol.18 ドラゴンフォース	SLG	SEGA
	★影牢II 黑暗幻影	影牢II Dark illusion	AVG	TECOMO
	恋游记	恋游记	AVG	D3PUBLISHER
	创圣的アクエリオン	创圣のアクエリオン	AVG	BANDAI
	初恋 FIRST KISS	初恋 ファーストキス	AVG	PrincessSoft
	舞-HIME- 运命的系统树	舞-HIME- 运命の系统树	AVG	MMV
	OZ	OZ	ACT	KONAMI
	网球王子 最强队伍（KONAMI殿堂）	テニスの王子様 最强チームを结成せよ!（KONAMI殿堂）	SPG	KONAMI
	网球王子 Sweet&TEARS2（KONAMI殿堂）	テニスの王子様 Sweet&TEARS2（KONAMI殿堂）	SPG	KONAMI
	网球王子 Smash Hit!（KONAMI殿堂）	テニスの王子様 Smash Hit!（KONAMI殿堂）	SPG	KONAMI
	网球王子 Smash Hit!2（KONAMI殿堂）	テニスの王子様 Smash Hit!2（KONAMI殿堂）	SPG	KONAMI
	柏青哥完全攻略 鬼滨爆走愚连队 激斗篇	パチスロ完全攻略 鬼滨爆走愚连队 激斗篇	SLG	SUCCESS
7月7日	江户之物	江户もの	AVG	C・A・E
	全明星棒球2005	MVP ベースボール 2005	SPG	EA
	绚烂舞踏祭	绚烂舞踏祭	RPG	SCEI
	天空风琴-Remix-	空色の风琴-Remix-	AVG	PRINCESS SOFT
	古惑狼大爆走（KONAMI THE BEST）	クラッシュ・バンディクー 爆走!（コナミ・ザ・ベスト）	RAC	KONAMI
	游戏王・怪兽竞技场（KONAMI THE BEST）	游戏王カプセルモンスターコロシアム(コナミ・ザ・ベスト)	TAB	KONAMI
	★人见人爱的块魂	みんな大好き块魂	ACT	NAMCO
	乐高星球大战	レゴスターウォーズ	ACT	TAITO
	武藏传II	武藏传II	A・RPG	SQUARE・ENIX
	樱花大战V 永别吾爱	サクラ大战V さらば爱しき人よ	AVG	SEGA
	空色的风琴	空色の风琴	AVG	PrincessSoft
	NAMCOLLETION	ナムコレクション	ETC	NAMCO
	世界最强银星围棋6	世界最强银星围棋6	TAB	Magnolia
7月9日	星球大战EPISODE3 西斯的复仇	スターウォーズ エピソード3 シスの复仇	ACT	EA
7月14日	流行之神・复生 警视厅怪异事件记录	流行り神 Revenge 警视厅怪异事件ファイル	AVG	日本一
	捉猴3	サルゲッチュ3	ACT	SCEI
	第三次超级机器人大战α 去往终焉的银河	第3次スーパーロボット大战α～终焉の银河へ	SLG	BANPRESTO
7月28日	TOUGH DARK FIGHT	TOUGH DARK FIGHT	FTG	KONAMI
	ROBOTS	ロボッツ	ACT	MMV
	零 刺青之声	零 刺青の声	AVG	TECMO
	式神之城 七夜月幻想曲	式神の城 七夜月幻想曲	STG	KIDSTATION
	FIGHTING FOR ONE PIECE	ファイティングフォ ONE PIECE	FTG	BANDAI
8月4日	格兰帝亚3	グランディアIII	RPG	S・E
	太鼓达人 动漫主题曲BEST	太鼓の达人 ベストヒットアニメ!	RAZ	NAMCO
	召唤之夜 黎明之翼	サモンナイト 夜明けの翼	SLG	BANPRESTO
其他	火影忍者 涡旋忍传	NARUTOナルト うずまき忍传	ACT	BANDAI
	TRAIN SIMULATOR 京成・都营・京急	トレインシミュレータ 京成・都营・京急	SLG	音乐馆
	战国BASARA	战国BASARA	ACT	CAPCOM
	格兰蒂亚III	グランディアIII	RPG	SQUARE・ENIX
	★王国之心2	キングダムハーツ2	A・RPG	SQUARE・ENIX
	The age of infinity	The age of infinity	RPG	SUCCESS
	Catan	Catan MMO	TAB	CAPCOM
	I/O	アイオー	AVG	GoodNavigate
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	GoodNavigate
	天马计划 机动战士高达（暂定）	PROJECT PEGASUS 机动战士ガンダム(暂定)	ACT	BANDAI
	尸人2	サイレン2	AVG	SCEI
	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
	鬼屋魔影 新的恶梦	アローン イン ザ ダーク-ザ ニューナイトメア-	AVG	CAPCOM
	大神	大神	ACT	CAPCOM
	学园天堂	学园ヘヴン おかわりっ!	AVG	INTERCHANNEL
	家族计划—心之绊—	家族计划—心の绊—	AVG	INTERCHANNEL
	GUNHEARTS	ガンハーツ	AVG	IDEA FACTORY
	城堡幻想曲 艾伦西亚战记（暂定）	キャッスルファンタジア エレンシア战记(暂定)	AVG	角川书店
	BEAT DOWN	BEAT DOWN	ACT	カプコン
	BLEACH 被选上的灵魂	BLEACH 选ばれし魂	FTG	S.C.E.I
	破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
	Catan	Catan	ACT	CAPCOM
	FIFA街头足球	FIFA ストリート	SPG	EA
	MVP 棒球2005	MVP ベースボール 2005	SPG	EA
	世嘉经典系列 龙之力量	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.18 ドラゴンフォース	SLG	SEGA
	打击者1945 I & II	STRIKERS1945 I & II	STG	TAITO
	永远的阿塞利亚 永恒之剑魂	永远のアセリア -The Spirit of Eternity Sword-	RPG	日本一SOFT
	饿狼传Breakblow	饿狼传Breakblow	ACT	ESP
	忍道戒	忍道戒	ACT	SPIKE
	影之心 来自新世界	シャドウハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド	RPG	ARUZE
	儿雷也见参!	儿雷也见参!	ACT	CAPCOM
	★新鬼武者 梦之黎明	新鬼武者 DAWN OF DREAMS	ACT	CAPCOM
	★新天魔界 混沌世纪5	新天魔界ジェネレーション オブ カオス V	SLG	IDEAFACTORY
	悠远传说	テイルズ オブ レジェンディア	RPG	NAMCO
	★旺达与巨像	ワンダと巨像	ACT	SCEJ

XBOX

日期	中文名	日文名	类型	厂商
6月16日	CAPCOM FIGHTING Jam	CAPCOM FIGHTING Jam	FTG	CAPCOM
	翡翠帝国	ジェイドエンパイア～翡翠の王国～	A·RPG	MICROSOFT
6月23日	格斗之王 MAXIUM IMPACT	KOFマキシマムインパクト	FTG	SNKPLAYMORE
6月30日	Conker: Live and Reloaded	コンカー：ライブアンドリローデッド	ACT	MICROSOFT
7月14日	实况力量棒球12	実況パワフルプロ野球12	SPG	KONAMI
其他	VR战警3	バーチャコップ3	STG	SEGA
	雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイターズ エボリューション	ACT	NWS
	Unreal Championship 2	虚幻 锦标赛2	FPS	MICROSOFT
	Kameo:Elements of Power	Kameo:Elements of Power	AVG	MICROSOFT
	奴隶之王	MASTER SLAVE	AVG	TAKUYO
	RUNEBRID	RUNEBRID	S·RPG	TAKUYO
	EX CHASER	エクス・チェイサー	ACT	IDEA FACTORY
	加奈—妹妹—	加奈—いもうと—	AVG	パンサーソフトウェア
	Fuzion Frenzy	Fuzion Frenzy	ACT	MICROSOFT
	Blood Wake	Blood Wake	RAC	MICROSOFT
	ILLBLEED	イルブリード	AVG	SEGA
	RILICS	レリクス	AVG	Bothtec
	BEAT DOWN	BEAT DOWN	ACT	CAPCOM
	RUNEBRID	RUNEBRID	RPG	TAKUYO
	MASTER SLAVE	MASTER SLAVE	RPG	TAKUYO
	永无大陆物语	ネバーランド・サーガ	FTG	IDEAFACTORY

NGC

日期	中文名	日文名	类型	厂商
6月9日	杀手7	キラー7	ACT	CAPCOM
6月23日	ちび机器人!	ちびロボ!	SLG	任天堂
6月30日	家园	HOMELAND	RPG	CHUNSOFT
7月14日	Dance Dance Revolution with MARIO	Dance Dance Revolution with MARIO	MUG	KONAMI
7月21日	马里奥棒球	マリオベースボール	SPG	任天堂
7月28日	ROBOTS	ロボッツ	ACT	MMV
其他	SONIC经典全回顾	ソニック ジェムズコレクション	ACT	SEGA
	口袋妖怪GC	ポケモンGC	RPG	任天堂
	NEVERLAND SAGA	NEVERLAND SAGA	RPG	IDEAFACTORY
	动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
	★赛尔达传说	THE LEGEND OF ZELDA	A·RPG	任天堂
	星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂

GBA

日期	中文名	日文名	类型	厂商
6月9日	魔法先生NEGIMA!	魔法先生ネギま!	AVG	MMV
6月16日	NONONOPUZZLE	のののパズルちゃいリアン	PUZ	任天堂
6月23日	甲虫王者GREATEST CHAMPION之路	甲虫王者グレイテストチャンピオンへの道	SLG	SEGA
	桃太郎电铁G	桃太郎电铁G	TAB	HUDSON
6月30日	敲开天堂之门	MAR HEAVEN	ARPG	KONAMI
	敲开天堂之扉	メルヘヴン KNOCKIN'ON HEAVEN'S DOOR	ARPG	KONAMI
7月7日	乐高星球大战	レゴスターウォーズ	ACT	TAITO
	Erementar Gerad 封印之歌	エレメンタルジェレイド 封印されし謳歌	AVG	TOMY
7月21日	死神	BLEACH	ACT	SEGA
其他	超级方块霸王 II X	スーパーパズルファイターII X	PUZ	CAPCOM
	索尼克ADVANCE3	ソニックアドバンス3	ACT	SEGA
	TAKO BALL	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	游戏王 DUEL MONSTERS EX3	游戏王 デュエル モンスターズ エキスパート3	ETC	KONAMI
	章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
	GBA美术馆4	ゲームボーイギャラリー4	ETC	任天堂
	马里奥网球GBA	マリオテニスGBA	SPT	任天堂
	少年侦探团 红眼の魔人	少年探偵団 红眼の魔人	AVG	SUCCESS
	新我们的太阳	新ボクらの太阳	APPG	KONAMI
	逆袭的SABATA	逆袭のサバタ		
	死神	BLEACH	ACT	SEGA
	金色的卡修贝尔 THE CARD BATTLE for GBA	金色のガッシュベル!! THE CARD BATTLE for GBA	ACT	BANPRESTO
	EREMENTAR GERAD	エレメンタルジェレイド	ACT	TOMY
	飞龙之拳 I · II PLUS	飞龙の拳 I · II PLUS 激斗の3本入り	ACT	CULTUREBRAIN
	B传说! 战斗进化人 火焰之魂! 炎魂	B—伝説! バトルビーダマン ファイヤースピリッツ! 炎魂	ACT	ATLUS
	游戏王 DUEL MONSTERS GX	游戏王デュエル モンスターズGX	ETC	KONAMI
	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
	超级火枪英雄	SUPER GUNHEROS	ACT	SEGA
	海贼王 海之梦	ONEPIECE 海の梦	FTG	BANDAI
	BattleEddition	BattleEddition		

PSP

日期	中文名	日文名	类型	厂商
6月16日	爆脑～BAKU-NO～	爆脑～BAKU-NO～	ETC	EIDOS
6月23日	炸弹人 PANIC BOMBMAN	ボンバーマン パニックボンバーマン	ACT	HUDSON
	武装黑客	CODEDARMS	FPS	KONAMI
	实战帕青哥必胜法! 北斗神拳PORTABLE	实战パチスロ必胜法! 北斗の拳PORTABLE	SLG	SEGA
6月30日	ADVANTURE PLAYER	アドベンチャープレイヤー	AVG	FROMSOFTWARE
	遥远的时空中2	遥かなる时空の中で2	RPG	KOEI
7月7日	姐姐的大事件	スクールランブル 姐さん事件です!	AVG	BANDAI
	明星战士	スターソルジャー	SHG	HUDSON
7月28日	巨人之星2	ドラスロット 巨人の星II	ACT	DORASU
其他	机动战士高达 基连的野望~基恩的系谱	机动战士ガンダム ギレンの 野望 ジオンの系谱	SLG	BANDAI
	炸弹人谜题	ピンボール	PUZ	HUDSON
	★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
	Zooo	Zooo	AVG	SUCCESS
	怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
	NBA Street	NBA Street	SPG	EA
	NFL Street	NFL Street	SPG	EA
	魔界战争	魔界ウォーズ	S·RPG	日本-SOFTWARE
	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
	山卡MAX PSP	山卡MAX PSP	RAC	ATLUS
	公主王冠PSP	プリンセスPSP クラウン	SLG	ATLUS
	TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
	KOF	KOF	FTG	SNKPLAYMORE
	ANGEL COLLECTION	エンジェルコレクション	SLG	MTO
	幻侠乔伊	VIEWTIFUL JOE	ACT	CAPCOM
	虫	虫	SLG	GLOBAL A ENTERTAINMENT
	胜利十一人	WINNING ELEVEN	SPG	KONAMI
	战国CANNON	战国キャノン	STG	彩京
	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
	实战帕青哥必胜法系列	实战パチンコシリーズ	SLG	SAMMY
	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
	PROJECT S	PROJECT S	ETC	SEGA
	卡拉OK	KARAOKE	ETC	SCEI
	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCEI
	天地之门	天地の门	A·RPG	SCEI
	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
	随地乐胜! 帕青哥宣言	どこでも乐胜! パチスロ宣言	SLG	TECMO
	龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
	天诛 忍大全	天诛 忍大全	ACT	FROMSOFTWARE
	危机核心 最终幻想7(暂定)	クライシスコア -ファイナルファンタジーVII-(暂定)	ARPG	SQUARE-ENIX
	遥远的时空中2	遥远かなる时空の中で2	SLG	KOEI
	怪物猎人PSP	モンスターハンター ポータブル	ACT	CAPCOM
	GT4	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCE

NDS

日期	中文名	日文名	类型	厂商
6月16日	DS乐引辞典	DS乐引辞典	ETC	任天堂
6月23日	大盗伍佑卫门 东海道中对决大江户天狗	がんばれゴエモン 东海道中 大江户天狗り返しの き	ACT	KONAMI
	FC战争DS	ファミコンウォーズDS	SLG	任天堂
	混乱大脑塾	やわらかあたま塾	AVT	任天堂
6月30日	ATARI MIX	アタリミックス	ETC	ATARI
	SIMPLE DS系列Vol.1 THE麻将	SIMPLE DSシリーズVol.1 THE麻雀	TAB	D3PUBLISHER
	SIMPLE DSシリーズVol.2 THE Billiards	SIMPLE DSシリーズVol.2 THEビリヤード	TAB	D3PUBLISHER
	SIMPLE DSシリーズVol.3 THE虫鸟王国	SIMPLE DSシリーズVol.3 THE虫とり王国	SLG	D3PUBLISHER
	沥青都市赛车	アスファルト アーバンGT	RAC	TAITO
7月14日	NARUTO RPG2	NARUTO-ナルト-ナルトRPG2 千鸟VS螺旋丸	RPG	TOMMY
7月21日	游戏王: Nightmare Troubadour	游戏王: Nightmare Troubadour	TAB	KONAMI
7月28日	ROBOTS	ロボッツ	ACT	MMV
其他	恶魔城·苍月十字架	恶魔城ドラキュラ 苍月の十字架	ACT	KONAMI
	钢之炼金术师	钢之炼金术师	RPG	BANDAI
	涂鸦王国	ラクガキ王国	ETC	TAITO
	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	AVG	元气
	魔法TOUCH	魔法タッチ	ACT	BANDAI
	Project JSS	Project JSS	AVG	任天堂
	圣剑传说	圣剑传说	A·RPG	SQUARE·ENIX
	福星小子	うる星やつら	AVG	MMV
	Londonian Gothics	Londonian Gothics 迷宫のロリータ	AVG	MEGACYBER
	超级碧奇公主	スーパープリンセスピーチ	ACT	任天堂
	逆转裁判 复苏的逆转	逆转裁判 苏る逆转	AVG	CAPCOM
	冒险王比特 BUSTERS LORD	冒险王ビィト バスターズロード	RPG	BANDAI
	天外魔境2	天外魔境2	RPG	HUDSON

精彩礼品派送计划急展开！合计100名

参加方法



最速时间购买电软



填写当期回函卡


在截止期前寄出


就有可能领取幸运奖品

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为一百名幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

本期抽奖活动截至时间
7月15日
（以当地邮戳为准）

A 原版暗黑手办 3名

（随机获取任意一款）



B 原版魔兽种族标志帽 4名

（随机获取任意一款）



C 钢炼迷你钱包 6名



D 海贼王佐罗头巾 10名



E 死亡笔记逆十字项链 10名

（随机获取任意一款）



F 哆啦A梦软胶挂链 23名



G 哈罗奇趣手机链 10名

（随机获取任意一款）



H 网球王子运动护腕 16名

（随机获取任意一款）



I EVA T恤 5名



J 火影便携手机包 3名



K 火影护指 10名



（随机获取任意一款）

159期中奖者名单

中奖啦

◆A类 电软十周年纪念金币
天津市 李保蔓　辽宁省 梁乃龙
广东省 林康利　四川省 邹思扬
辽宁省 马耀茹

◆B类 FFⅦ华丽枪刀
福建省 许奕归　青海省 曾勇元
上海市 孙万珍

◆C类 EVA手办
江苏省 杜 俊　上海市 奚 斌

◆D类 高达SEED笔袋
四川省 周 延　重庆市 张应超
北京市 邓 蓬　海南省 符传晖

◆E类 哈尔移动城堡挂链
福建省 黄灏玛　江苏省 周羽正
浙江省 陈圣帆　上海市 彭之麟
辽宁省 陶承娟　广东省 林创盛
山东省 张 帅

◆F类 网王夏日伞
黑龙江省 关靖华　广东省 关盏南

◆J类 火影吊牌
上海市 庄 桢　江苏省 陈庆伟
山西省 孟祥瑞　天津市 李 敏
广东省 祁 毅

其他奖项未能一一列出，敬请谅解。




超厚精美读本★精美精灵包随机一款★口袋大宝藏光盘★限定掌机大抽奖…只要18元，把你的口袋妖怪抱回家！




中国第一本专为口袋妖怪迷打造的专门读本

上市热卖中






邮购时请注明"口袋迷" 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

让最专业的掌机杂志
为您提供最安全的买机方案

掌机迷编辑部每期为您奉献
快速的游戏情报、最权威的
戏攻略以及各种掌机相关资讯



现在就拥有你的NDS

究竟有多少种版本可供选择？NDS的价格还会下跌吗？
想知道现在有多少种软件可以购买吗？这些软件都卖多少钱？
NDS的周边哪些是必须拥有的？如何组合购买NDS最划算？

想安心买一台NDS度过炎炎烈日的话，就不要错过这期掌机迷！

NDS半年软硬件总整理！超大特辑！编辑部总力企划！



赠 洛克人ZERO4 桌面迷你角色立卡



赠 精彩光盘影像 E3新作大串烧



《电子天下·掌机迷》总36期

6月25日全国上市

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取